

TROLL

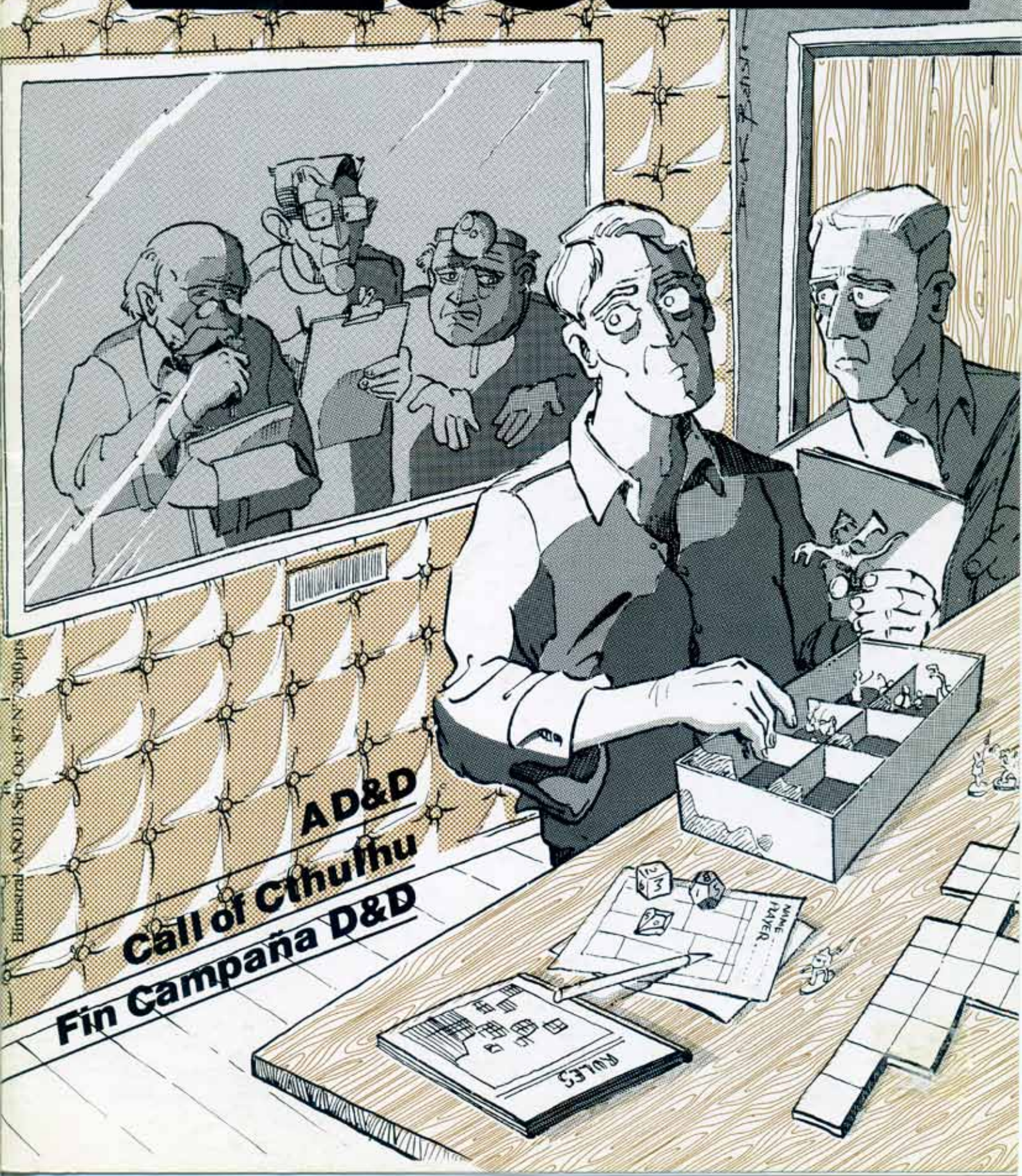
Bi-mestral - AÑO II - Sep - Oct - 87 - N° 7 - 200 pts



AD&D

Call of Cthulhu

Fin Campaña D&D



Jocs & Games

TRAVELLER
2300

GDW

Novedades!!

MANUAL OF
THE PLANES

**Advanced
Dungeons & Dragons**

GATES OF
MORDOR

SEA LORDS
OF GONDOR

HAVENS
OF GONDOR



CREATURES
&
TREASURES

ADVANCED
MARVEL
SUPERHEROES

ADVANCED
RUNEQUEST

DARK
BLADES



**GAMES
WORKSHOP**

STANDARD GAMES



Jocs & Games

San Eusebio 16 JUNTO PZA MOLINA Tel. 217 21 34 Barcelona

Mientras que en el sur tienen todavía problemas para recibir los módulos del Dungeons & Dragons, dados y figuras para jugar a rol, nosotros vamos a comentarnos en este nuevo número de TROLL el Advanced Dungeons & Dragons que ya consta de 12 tomos en Estados Unidos.

Todos nos lamentamos de esta situación desfavorable y desproporcionadamente injusta, respecto incluso de los países vecinos. En nuestro apartado de opinión se analiza el problema, que sin duda nos afecta a todos.

Otro problema es la falta confianza que inspira el juego de rol a las empresas del ramo. Ya hemos criticado bastante actitudes y comportamientos de las casas de juegos y es hora que reconozcamos que la afición tampoco les está facilitando las cosas.

Al margen de la ya conocida política de ciertos grupos, que realiza directamente sus compras al extranjero (lo cual es lógico vista la diferencia de precios pero que no ayuda en nada al crecimiento de las empresas nacionales) lo realmente perjudicial para el juego (sobre todo el de rol) es la genuinamente hispánica actitud pirata que todos tenemos. La adquisición de juegos de rol en este país es mínima, sin duda alguna, y si no que les pregunten a los comerciantes del ramo. Pero lo cierto es son pocos los juegos de rol que se conservan vírgenes. Todos somos conscientes de nuestra picaresca latina y florecen cientos de fotocopias por el país de "Call of Cthulhu", "Advanced Dungeons & Dragons", "Traveller"... Todo juego de rol recién comprado es automáticamente fotocopiado por el compañero de turno, que a su vez realiza un trueque con algún contacto de un club vecino, o por correspondencia. Esta lamentable situación, aparentemente inevitable, goza de una argumentación dudosa que justifica supuestamente estos "fusilamientos" de productos extranjeros:

El precio del producto original a cambio de lo que ofrece su contenido (libros de reglas, la mayoría de las veces) parece exorbitado, y total *"eso que no se llevan de aquí"*.

Lo que sin embargo ya no parece tan lógico es piratear nuestros propios productos. Si el único juego de rol traducido en nuestro idioma no está funcionando como todos quisieramos, es seguramente por muchas de las razones que se comentan entre los círculos de comerciantes y jugadores, pero también porque los propios interesados no lo están respaldando como debieran. Esta situación es doblemente absurda cuando, una vez analizada con detenimiento, los perjudicados somos todos.

Una de las razones por la que no se han publicado más juegos de rol, más módulos de D&D, o la ya tan deseada Caja Expertes sin duda porque no es seguro que se amortice la tirada que se haga de ese producto. La posibilidad de ampliación dentro de la gama de un producto determina la venta que se haga del mismo, no el éxito que éste tenga. De poco sirve saber que se juega mucho a un juego de rol X, si el editor de ese producto no ha recuperado su inversión inicial con la cual seguir editando suplementos, módulos o más accesorios. Luego somos los primeros en quejarnos de que no salen módulos y que el juego se ha quedado "colgado". Más lo está el que decidió en su momento meterse en tan dura empresa.

Moraleja: Las fotocopias no lucen en las estanterías y salen muy "caras" a la larga.

La Redacción.

P.S. El TROLL original es mucho más bonito. Eso por si algún retorcido ya había tenido ideas negras.



SUMARIO

EDITORIAL	3	OPINION	
NOTICIAS Y NOVEDADES ..	4	ROL Y SIMPATIA.	16
INFORME		FANTASIA	
ADVANCED D&D	8	LOS BEORONI	18
EXTENSION		EXTENSION	
CALL OF CTHULHU.	10	R.O.L.E.	20
FANTASIA		MODULO AD&D	
CONDADOS DARLAND'S. .	12	VISITA A HAVENFALL. ...	22
CONSULTAS		MODULO D&D	
EL TESORO DEL KOBOLD	13	PHOENIX	27

Aquí

•JESYR 87.

II Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol.

Antes de cerrar la entrega de información a nuestra redacción, tenemos confirmación de que las Jornadas de JESYR 87 van a sufrir un retraso por razones de diversa índole. Parece ser que la fecha definitiva va a ser el 5, 6, 7 y 8 de Diciembre (puesto que el martes 8 es fiesta) y que se ampliará dicho certamen a un día más. Parece ser que la ubicación será en el local de TRANSFORMADORS, Aparador de Cultura Juvenil. Os ofreceremos el programa de actos completo en nuestro próximo número.

Para más información dirigíos a: LUDOCENTRE, c/ Roger de LLuria 41, Pral. 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 3174038

•Sherlock Homes. Rol en vivo.

Pese a que ya informamos del acontecimiento en nuestro anterior número de Troll, queremos hacer mención de los ganadores de la partida, de los participantes y otras anécdotas menos divertidas que acontecieron en tan fausto día.

Los grupos participantes fueron 6, compuestos por tres componentes en cada grupo. Participaron dos grupos de STURMTRUPPEN, un grupo de M&S, un grupo de JUEGOS SIN FRONTERAS, un grupo formado por componentes de la OTTIA (grupo de teatro), un grupo formado por jugadores que se presentaron por libre al que se denominó INDEPENDIENTES.

El grupo que resolvió de manera más efectiva el caso de la Maldición de la Momia fué el de los independientes. La partida se desarrolló sin problemas y todos los participantes coincidieron en afirmar que les gustó mucho y preguntaron por la fecha de la siguiente.

Tenemos que corregir, sin embargo, cierta información que publicamos en nuestro anterior número. El grupo de teatro GENESIS TEATRAL que mencionábamos, no sólo no colaboró, sino que incluso intentó boicotear el acto. Dicho grupo, con el que se había contactado semanas antes, ya tuvo unos detalles que pusieron la mosca en la oreja de los organizadores, el club AURYN. En un principio, el grupo de teatro era el responsable de la obra de introducción y de conclusión al juego, lo que implicaba escenificación y representación de dos actores que interpretaban a Sherlock y Watson respectivamente. La primera jugada fué desentenderse por completo de la escenificación, forzando a los organizadores a buscar el material necesario para la obra, además de los otros 5 puntos de encuentro que ya tenían que decorar. Genesis sólo ponía a los actores, y además a cambio de un favor. Varios socios del club AuryN tuvieron que actuar de figurantes para un programa de televisión de dicho grupo de teatro, mientras los señores que llevaban la gestión se embolsaban el importe de dichos figurantes. Como colofón a tan fastuosa colaboración, prescindieron de nosotros y nos dejaron sin actores.

Resultado y conclusión del rol en vivo paralelo jugado por el club AURYN (titulado GENESIS STRIKES): Se desarrolló la obra de teatro con modestas posibilidades gracias a la inapreciable colaboración de última hora del grupo de teatro LA OTTIA, que supo poner un buen toque de humor que solventó la más que espartana decoración del escenario.

•¡CASSUS BELLI habló de nosotros!

Sí, sí, en el número 38 de CASSUS BELLI (página 11 más concretamente), se hace mención de nuestra revista y del club AURYN de Barcelona. Imagináis nuestra emoción y comprendednos, teníamos que

TROLL N°7-Bimestral-
SEP - OCT 87. -AÑO II-

Razón Social:

Pº Urrutia 133-135, 6ºD

08031 BARCELONA.

Redactor Jefe:

Luis d'Estrées.

Secretario de Redacción:

Endika Garmendia.

Comité de Redacción:

Miguel Angel Diaz, Montse

Lombarte, Ernesto Urdi y Ricard Ibañez.

Portada: Ricardo Batista.

Ilustraciones:

Ricardo Batista, Ramón Mues, Ernesto Urdi, Endika Garmendia, Miguel Angel Diaz y Luis d'Estrées.

Colaboradores:

Diego Perez, Gustavo Castañer, Martin T. Smith, Silvie Poissenot, Ricardo Batista y Angel Perez.

Depósito Legal: B-37111-86.

© Revista TROLL, 1987.

La composición de esta revista ha sido realizada con un Macintosh ED, una impresora LaserWriter y el programa MacWrite y PageMaker, cedidos amablemente por J.B. serveis informàtics y Micro-Gestió.

decirlo...aunque estos franceses siguen sin enterarse. ¡Olé!

•¿Investigaciones o elucubraciones?

Los mentideros de la afición delatan insistentemente unos rumores difíciles de creer, por lo agradables que resultan: anuncian, por segunda vez este año, unas sustanciosas rebajas en juegos de importación por todos conocidos.

Nuestra investigadora especial, audaz y atractiva joven dieciochoañera, con adecuados ardides, con la mayor inocencia, nos indica que el aumento de la afición y su resultado en la difusión de ciertos juegos, está generando unos nuevos precios con descensos de un cinco a un veinticinco por ciento.

El sufrido lector que acostumbra a limpiarse más de un billete de cinco mil - ahora que ya circulan los de diez mil - puede empezar a comprobar si nuestra linda investigadora ha afinado en sus habilidades.

Novedades en JSF.

Hay un montón de novedades este mes ofrecidas por JUEGOS SIN FRONTERAS. Ante todo, la aparición de su catálogo ilustrado, bien que se ha hecho esperar, pero ha valido la pena: 28 páginas con fotos de unas 600 figuras distintas de DENIZEN y GRENADIER, o sea TODO el catálogo suyo hasta la fecha y a 200 ptas. Lleva también un resumen de cada número de CHRONIQUES.

Acaban de recibir más de 100 figuras nuevas de Grenadier, probablemente fotografiadas de aquí a Navidad.

Hay 24 modelos nuevos de Julie Guthrie, a destacar entre otros un Cavalier (perfecto para Los Tres Mosqueteros) y un clérigo del Caos con maza, túnica super-detallada y casco alado.

De los 28 blisters nuevos (de 1-3 figuras) sobresalen los rangers, tres zombies horripilantes, unos ladrones (tal como deben ser), y una "cosa" gigante que parece una mezcla de intestinos y alga marina... Por no mencionar el minotauro, los guerreros sapos (¿familia de Gustavo?), etc, etc, etc.

Llegamos a los platos sibaríticos. Primero un rinoceronte de guerra porta cautivos. Es otra adición a la legión de los muertos-vivientes, esta vez usado como cárcel. Viene con una tripulación de tres esqueletos, y cuatro prisioneros entre las costillas.

El segundo plato fuerte. Es una caja de personajes, monstruos, muebles y

objetos mágicos para montar un escenario. Viene con las fichas técnicas de todas las figuras de la caja (en inglés, de momento) y bastante información para poder una aventura de cualquier Juego de Rol fantástico medieval. Hay un total de 14 piezas y presenta una nueva clase de personaje: El Death-slayer. Título de la aventura: "Encuentro en Khomar Loth", o, "La sala del trono del Rey Liche".

Barcelona: Si quieres sentir la emoción de ser perseguido durante dos horas (o perseguir al fugitivo) con tu water-gun con varios compañeros tuyos, sólo te hace falta tu pistola de agua, tu indumentaria y llamar al teléfono 3257065 de 21.00 a 22.00 h, preguntando por Adolfo.

Las plazas son limitadas, así que daos prisa en apuntaros. El evento se celebrará en Septiembre.

Clubs

Apenas creado es el club con más "huevos" del país: Se llama LOS PELOTAS y está en Bilbao.

Dedicado exclusivamente al ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, piensan publicar cada tres meses un boletín con información sobre las campañas realizadas y otros temas relacionados con el AD&D. Se autodefinen como "como el club de dungeon con más pelotas del país", y no nos cabe duda de ello sobre todo después de ver la mascota del club (que os reproducimos junto con el logo de la asociación).

Más información: LOS PELOTAS -Dungeons Club- Licenciado Poza (Galerías Isalo) 31, 5º DPTO 2. - 48011- BILBAO - Tel: (94) 4316495 (preguntar por Alex).

LOS PELOTAS



Juegos

¡Atención roleros Lovecraftianos! Un insistente rumor nos llega sobre la posible edición en un futuro (¿cercano?) del juego "Call of Cthulhu" en castellano... Esperamos impacientes comprobar la veracidad de estas inquietantes murmuraciones (de las profundidades...)

Revistas

En castellano:

Líder. Nº 5 (Junio 87) 225 Ptas: A destacar el dossier sobre el juego por correo, unas reglas para jugar a Squad Leader (¡Ciego!) y un breve módulo para D&D Expert.

En Francés:

Cassus Belli. Nº 39 (Bimestral-Julio/Agosto 87). 90 pags. 25 Frs. Una crítica de Strombringer, el juego de rol de Elric el Nigromante traducido recientemente al francés por Oriflam. Módulos para Chill, AD&D (nivel 3-5) y, por supuesto, Strombringer. Un interesante artículo sobre el pueblo medieval (preciosamente ilustrado).

Info-Jeux. Nº 7 (Bimestral). 67 pags. 25 Frs. Muchas ayudas para el jugador: 4 clases de personajes para AD&D (Herrero-Guerrero, Elementalista, Hechicero de los Mares, Invocador); 2 módulos AD&D (niveles 5-7 y 4-6) y uno para Call of Cthulhu.

Chroniques D'Outre Monde. Nº 8 (Julio/Agosto 87). 82 pags. 28 Frs. Distribuido en España por Juegos Sin Fronteras. Lo más destacable son sin duda los seis módulos, seis. Dos de ellos, para AD&D y Call of Cthulhu, son auténticas campañas, puesto que cuentan con una veintena de páginas cada uno. Los demás, no menos sabrosos, son: Escenario multi-juego para Super-Heroes, Ciencia-Ficción, Reve de Dragon y Trauma.

Jeux Descartes Plus. Nº 1. 32 pags. 25 Frs. Contiene información sobre todas las novedades de Jeux Descartes y ayudas de juego de las cuáles destacamos la extensión para Paranoia, Malefices, Legendes de la Table Ronde y L'Appel de Cthulhu.

ORC ALARM

"Un fanzine que incluye juegos de Rol, juegos de computador y otras hierbas". Así se autodefine Orc Alarm en su nº5. Tirada Limitadísima. Esta publicación realizada por García/Font sólo se puede hallar en Juegos sin Fronteras. En este número: Sociedades secretas: La Rosacruz, La evolución en 1920, Módulo para Sherlock Holmes y News & Rumours para Call of Cthulhu sobre Groenlandia.



Orc Alarm

Y además...

•Libros.

En esta mi primera colaboración en TROLL, me gustaría dejar claros los puntos y objetivos que marcan esta sección. Los libros que vais a encontrar comentados número a número van a intentar ceñirse a las novedades que aparezcan en el mercado español, pero sin olvidar el carácter que la revista tiene: los juegos de rol. Mis comentarios no irán dirigidos a este aspecto del libro sin embargo, sino a uno más general, cual es si el libro es bueno o malo, merece la pena leerlo dentro de lo fundamental en el acto de leer: su capacidad de entretenimiento. Mas aquellos que lean esta columna no pueden perder de vista una cosa: que un buen libro lleva buenas ideas, y éstas son perfectamente aplicables a los juegos de rol. Siempre he considerado que la mejor escuela para ejercitar la imaginación de un "master" es la literatura.

Y vamos al grano; hoy presentamos:

BARBAROS INCIVILES...

HOWARD, Robert E., **El reino de las Sombras** (no se indica t.o.;s.f.)

Relatos. Ediciones Obelisco, col. Obelisco-Fantástica. 153 pags. 800 pts.

Barcelona, 1987.

Cuando se habla de Robert E. Howard indefectiblemente se sabe qué aspecto de la Literatura Fantástica se va a tratar: La Fantasía Heróica. El presente libro, una recopilación de relatos con varios de los personajes de Howard, King Kull, James Allison o Sonia la Roja, constituye una recuperación de esos ciclos que, por no ser de Conan, no han alcanzado adecuada popularidad en nuestro mercado.

El libro de Obelisco se constituye así en una etapa más dentro de la edición Howardiana en nuestro país, y constituye un elemento importante para todos aquellos aficionados a la Fantasía heróica por lo desconocido, y una buena introducción a la narrativa del autor para los recién llegados al campo fantástico.

Todas las claves del género están presentes: el dominio de la violencia sobre la razón, el ambiente y la sociedad hostil, la naturaleza del héroe... No vamos a negar que Howard tiene puntos polémicos e incluso deficiencias literarias, pero, como todos sus relatos, los aquí presentados poseen también sus grandes virtudes: argumentos potentes, acción trepidante y desarrollo ágil; suficientes argumentos para mantener al lector absorto en la lectura hasta el fin.

...Y BARBAROS CIVILIZADOS.

LEIBER, Fritz, **Espadas en la Niebla** (Swords in the mist) (Fafhrd y El Ratonero Gris/3)

Ediciones Martínez Roca, col. Fantasy.

Cuando leáis estas líneas estará a punto de aparecer, si no lo ha hecho ya, el esperado tercer volumen en la saga de Fafhrd y el Ratonero Gris. Si antes hemos hablado de Howard y sus bárbaros como epítomes de la violencia, hablar de F y el RG es hablar de los efectos de la civilización de la violencia, y viceversa. Todos aquellos que conozcan los dos volúmenes anteriores de la serie recordarán a Fafhrd, el guerrero nórdico cuya auténtica vocación juvenil era la de ser bardo, y al Ratonero, que toma la espada muy a su pesar después de abandonar sus estudios mágicos. Juntos, forman la mezcla más original y explosiva de la Fantasía: irónicos y juerguistas, enamorados y violentos, seductores y libertinos, amables y educados, cobardes y sin embargo héroes.

¿Contrastes? Así está hecha la vida, y así nos encontramos con el gran mérito de Leiber; sus personajes son reales, y nada tontos, cambiantes, evolucionados, y que saben que una espada no lo resuelve todo, sobre todo cuando uno se enfrenta a la magia.

El presente volumen es particularmente refrescante: como siempre, F y el RG correrán aventuras espectaculares y tenebrosas, saliendo con bien de ellas aunque tengan que correr un poco. Incluso se separarán momentánea-

mente al notar Fafhrd el súbito llamado de la religión y hacerse monje, mientras el Ratonero intenta cobrarle el impuesto de "protección" religiosa, en un cuento cargado de humor.

Nada nuevo descubriremos en este nuevo libro de la serie: diversión a raudales, aventuras incontables y dos personajes encantadores, pero a veces lo conocido resulta insuperable, como **ESPADAS EN LA NIEBLA**.

JUEGOS APLICABLES

El reino de las Sombras: D&D, Runequest, AD&D, CONAN RPG y todos aquellos juegos en los que intervengan bárbaros.

Espadas en la Niebla: Especialmente recomendado para jugar con los módulos LANKHMAR de AD&D.

Luis Salvador.

•Discos.

...Para CALL OF CTHULHU.

Gothic B.S.O, de Thomas Dolby. VIRGIN (T 208277).

Al igual que el propio film de Ken Russell, la banda sonora de la película GOTHIC podría haber sido perfectamente supervisada por el director de la película. Como en Gothic también, el disco revela sensaciones contradictorias: Sonidos perturbadores, sugestivos para unos, caóticos y desordenados para otros. Imposible que evitemos el mencionar las claras alusiones a temas clásicos, recompuestos o entremezclados: "Carmina Burana", temas terroríficamente adaptados de "El Violinista en el tejado" o "Con la muerte en los talones" y otros ritmos de Stravinsky, como "La consagración de la primavera" junto a los aullidos de un hombre lobo... Interesante para ambientar vuestras partidas de *Call of Cthulhu*, *Chill*, *Malefices* y juegos de rol con regustillo a ultratumba.

•Películas.

MEDIEVAL AUTENTICO.

Los señores del acero ("Flesh and

Blood"). Director: Paul Verhoeven. Guión: Gerard Soeterman y Paul Verhoeven. Intérpretes: Rutger Hauer, Jennifer Jason Leigh y Tom Burlinson. Recientemente estrenada, esta película rodada hace tres años en Cáceres, Avila y el Castillo de Belmonte es especialmente gustosa para los amantes de lo medieval auténtico. La historia fue escrita en 1970 y está basada en la vida de un holandés llamado Jan De Leiden que, en 1542, se apoderó de Munster, una ciudad alemana, para hacer de ella una fortaleza baptista. La historia de un tipo extraño, una especie de poeta marginal. Los señores del acero es una película bárbara, radicalmente opuesta a esos clichés hollywoodienses, en la cual encontraremos un auténtico sabor a "medieval"...

•Comics.

CON SABOR A DUNGEONS...

En busca del pájaro del tiempo ("A la recherche de l'oiseau du temps").

Autores: Letendre y Loisel. Editorial: Norma Comics.

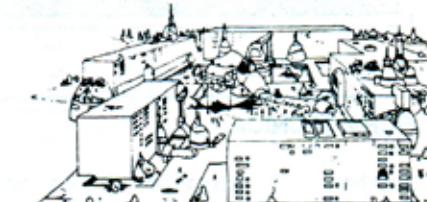
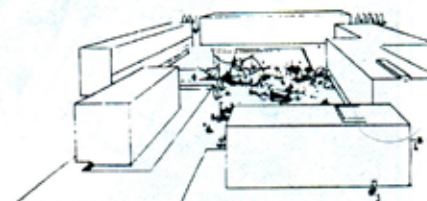
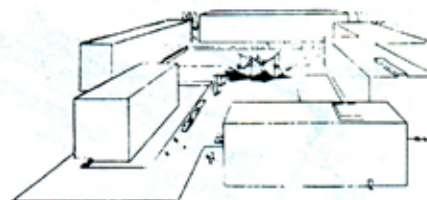
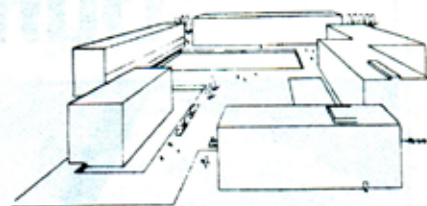
Un viejo caballero vive tranquilo en sus dominios recordando antiguas cuitas hasta que un día aparece su hija, fruto de antiguas correrías con una bruja, Mara. El viejo, su hija y un escar-chifollado caballero enmascarado parten de aventuras intentando proteger al reino del mal que se avecina. Hasta el momento, dos álbumes publicados de esta aventura: "La Concha de Ramor" y "El templo del Olvido". Muy recomendable para inspiraciones Dungeonianas.

Los Nuevos Mutantes / Patrulla X. Especiales Verano. Guionista: Chris Claremont. Dibujante: Arthur Adams. Editorial: Forum.

Loki, el Dios de la Mentira y del Engaño, planea una doble venganza. A causa de ello, Los Nuevos Mutantes se ven trasladados a Asgard, dónde corren aventuras entre gigantes, magos, elfos, enanos y TROLLS. La Patrulla X va al rescate. Grata sorpresa la que nos han deparado en esta ocasión guionista y dibujante. Y esperamos que no sea la última...



Dick Batista 87.



Advanced Dungeons & Dragons®



FICHA TECNICA:

Nombre: **Advanced Dungeons & Dragons**
 Editor: **TSR, Inc.**
 Aparición: **1977, USA.**
 Tema: **Medieval-Fantástico**
 Nº Jugadores: **Entre 2 y 8.**

Advanced Dungeons & Dragons (o AD&D, como se le suele conocer) es quizás el juego de rol más conocido existente en el mercado. Pese a que ya han pasado diez años desde la publicación del primer manual, se han venido publicando periódicamente y hasta hoy día nuevos manuales. De hecho, en estos momentos ya falta poco para la aparición de un nuevo manual (Manual of the Planes). Debido a esta fragmentación existente en las reglas, una buena forma de estudiar el juego es examinar los manuales uno a uno:

-Dungeon Master Guide (DMG). Contiene todo el material que necesita el árbitro para dirigir una aventura: métodos para generar las características de los personajes, comentarios sobre como arbitrar adecuadamente los poderes de los personajes, reglas de combate, consejos para dirigir una partida, tablas para la determinación aleatoria del tesoro y tablas de encuentros, junto con mucho más material. Pese a su redacción algo embrollada y a su espesor, es imprescindible.

-Player's Handbook (PH). En él están las reglas para crear personajes. También están explicadas las diferentes razas y clases de personaje existentes en el juego. Otra sección importante la forman los hechizos y su explicación. Es otro de los manuales absolutamente necesario para jugar.

-Unearthed Arcana (UA). Ampliación de reglas tanto para los jugadores como para el master. Su utilidad es muy discutida en los ambientes "enterados" debido a ciertas reglas. En este manual aparecen: una nueva característica (Comeliness = Apariencia), nuevas clases y razas, la posibilidad de la especialización en armas, nuevas armas y armaduras, nuevos hechizos y objetos mágicos, un método para combate sin armas o no letal mucho más claro que el de la DMG, un apéndice de deidades no humanas (extensión del material aparecido en Legend & Lore) y un artículo sobre la confusa nomenclatura de las armas de poste.

Desde estas páginas, me permitiré romper una lanza en favor del UA:

Ciertamente, el 5º método de generación de características es una "pasada", pero debemos recordar que es sólo una de las cinco opciones a disposición del master.

Si bien es cierto que la especialización en armas incrementa mucho el poder de los personajes, debemos recordar que los NPC's también pueden poseerla. De otra parte, posibilita llevar un guerrero que no sea Superman (18 de fuerza) y que aún así sea minimamente competente.

El desmesurado poder que se ha atribuido a las razas subterráneas (en el "White Dwarf" n°85, el UA recibió una durísima crítica por este motivo) es fácilmente compensable:

¿Por qué regalarle un viaje gratis al jugador que quiera un personaje de estas razas? Si el jugador consigue que su personaje alcance la superficie (lo cual es como mínimo dudoso y si no ver la DSG), realmente se ha ganado a pulso el llevarlo.

-Monster Manual I (MMI). En este manual se encuentran las criaturas más típicas del AD&D hechos en el reino Unido. La inmensa mayoría de las criaturas de este manual no fueron hechos por la casa oficial, lo cual se refleja en su escasa aparición en los módulos oficiales y en el hecho de que algunas de ellas desentonan con la ecología que sugiere el MMI. También contiene unas tablas de encuentros que actualizan la DMG.

-Monster Manual II (MMII). El mejor de los manuales de monstruos. Su contenido es coherente e innovador.

-Legends & Lore. Manual de dioses, semi-dioses y héroes. Consiste en un repaso a las principales mitologías y su plasmación en términos de juego. A menos que se quiera hacer una campaña muy especial (artúrica, egipcia, etc), la sección más interesante es la de deidades no humanas, puesto que es aplicable a la mayoría de las campañas. Este manual revaloriza la importancia de la religión en el AD&D: los clérigos deben seguir los dictados de su fe para obtener sus hechizos.

-Oriental Adventures. Transposición de las clases de personaje al Japón Medieval. Nuevas armas y monstruos. Una filosofía totalmente diferente a la occidental. Este manual amplía de manera muy acertada el universo del juego.

-Dungeoneer's Survival Guide (DSG). Revaloriza las típicas incursiones en el "dungeon": reglas de natación, escalada, fatiga,.... Otra gran novedad son las "Non-Weapon Proficiencies" (el equivalente a los "skills" de otros juegos). Se detalla de una forma muy acertada el medio ambiente subterráneo. Gran parte de la información para el master la ocupa una descripción de una porción del mundo subterráneo (apropiada para el mundo de Greyhawk, pero perfectamente adaptable). Esta descripción es destacable por la impresión de equilibrio inestable que proporciona. Este manual se completa con consejos para arbitrar y sobre cómo hacer mapas tridimensionales.

-Wilderness Survival Guide (WSG). Este manual constituye una enorme aportación en cuanto a reglas se refiere: nuevas "non-weapon proficiencies", efectos de los extremos atmosféricos, del hambre y de la sed, completas reglas sobre movimiento, recolección de alimentos y caza, acampada y fuego, descanso, heridas y primeros auxilios, visión y visibilidad, reacciones de las bestias de carga, fenómenos atmosféricos especiales e incluso reglas sobre catástrofes naturales (volcanes, terremotos, etc). En la sección del master hay consejos para diseñar un mundo y reglas opcionales de tiempo atmosférico. Sin duda alguna, este es el mejor manual de reglas de AD&D publicado hasta el momento.

Además de todos estos manuales, hay un mundo publicado para el AD&D: **The World of Greyhawk**. Proporciona un "background" coherente a la vez que deja libertad al master para modificarlo a su gusto. Además, gran parte de los módulos están ambientados en Greyhawk, de forma que resulta fácil introducir a los jugadores en la dinámica del mundo.

Otro de los aspectos que destaca al AD&D respecto de otros juegos es la gran cantidad de módulos oficiales en el mercado. Además, muchos de ellos de gran calidad.

De otra parte, la enorme mayoría de las revistas especializadas se ocupan del juego, publicando módulos y extensiones. Esto supone la existencia de una enorme cantidad de material difícilmente abaricable.

Resumiendo, por su antigüedad y dimensiones el

sistema de reglas AD&D ocupa un lugar destacado en el mundo de los juegos de rol. Ultimamente su posición de privilegio había sido cuestionada por juegos de reciente aparición, que tenían sistemas de combate más detallados o sugerían un mundo más coherente o detallado.

Los últimos manuales publicados han significado un nuevo impulso para el sistema frente a sus competidores.

El sistema de combate se ha dejado poco detallado a propósito, para evitar complicar aún más un juego al que sus numerosas reglas hacen difícil y lento arbitrar. De todas formas, hay disponibles en las revistas especializadas (*Best of Dragon*, nº5) tablas de impactos críticos para los que deseen mayor realismo y mortandad...

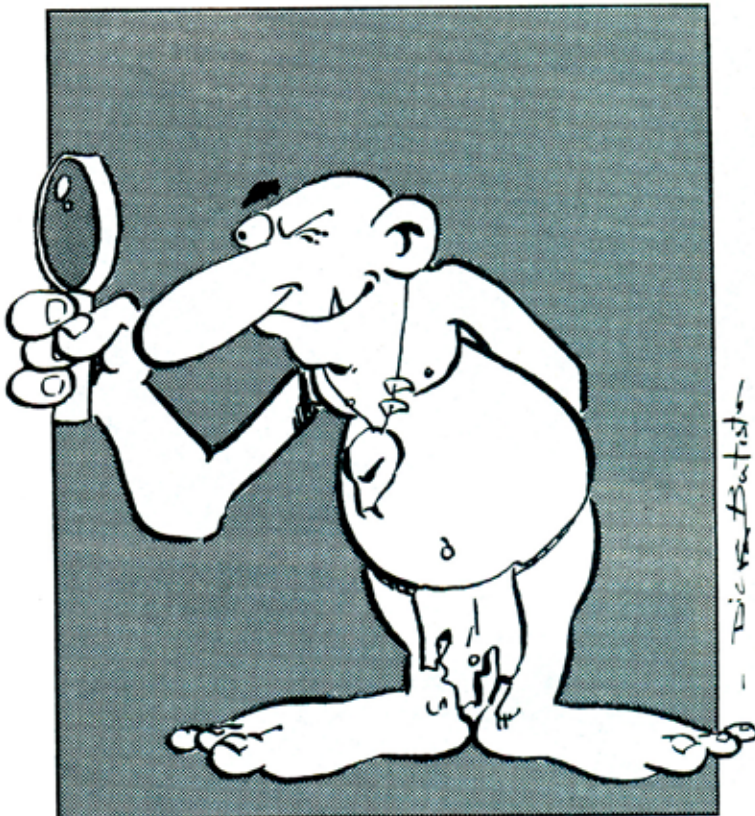
Otra acusación que se hace al AD&D es lo difuminado de su "background", sobre todo en comparación con el MERP, que cuenta con el impagable conjunto de las obras de Tolkien. Pues bien, aparte que Greyhawk soluciona este asunto, este "background" tan rico puede constituir un handicap, puesto que los acontecimientos reflejados en las obras limitan la libertad de los jugadores. De otra parte, esta difuminación permite al master particularizar con toda libertad su campaña y plasmar sus propias y personales ideas en ella.

Un problema que representa en este momento el juego es la enorme densidad de sus reglas, que requieren un gran esfuerzo por parte del master, pero...el resultado vale la pena.

Sería de agradecer que TSR se decidiera a llevar a cabo una actualización y condensación de las reglas, ya que muchas de las aparecidas en los primeros manuales han quedado desfasadas por nuevas reglas aparecidas en los últimos manuales.

En fin, por lo expuesto creo que este juego es y seguirá siendo el clásico por antonomasia de los juegos de rol medievales-fantásticos.

Gustavo Castañer.



Problemas y soluciones para un guardián de los arcanos.



La edad y el esfuerzo físico.

(Club de Rol Auryñ, 20:30 h. p. m.)

GUARDIAN: "...La lluvia golpea los cristales de las ventanas... la atmósfera es opresiva... el médium aún murmura esa letanía que no entendéis, sumido en trance,... retumba un trueno. Como si de un eco se tratase, suena el estampido de un disparo. El médium se desploma sobre la mesa, mientras el cristal se rompe..."

JUGADOR: ¡Mi personaje se lanza a través de la ventana disparando su revólver 45 y gritando!

GUARDIAN: (trás una pequeña pausa). Oye... ¿Qué edad tiene tu personaje?

JUGADOR: 92 años. ¿Por qué?

GUARDIAN: (suspiro)

En el juego "La Llamada de Cthulhu", los puntos de Educación (necesarios para calcular el porcentaje de nuestras competencias) aumentan proporcionalmente con la edad del PJ. Esto puede inducir a algunos jugadores a hacerse personajes sexagenarios, tanto más cuando, en un principio, las reglas no incluyen ninguna penalización en este sentido. En caso de incongruencias, pueden utilizarse las siguientes restricciones:

40 años

Las características de Fuerza, Destreza y Constitución no pueden ser superiores a 15.

50 años

Las características de F, D, C no pueden ser superiores a 12. Cualquier competencia que implique una acción física no puede ser superior de 50%.

60 años

F, D, C no pueden ser superiores a 10. Las competencias que impliquen acción física no pueden superar su base inicial.

Las heridas.

(Club de Rol Auryñ, 21:45 h. p. m.)

GUARDIAN: "Recibes otro tiro. LLevas ya perdidos 10 puntos de vida. Como es más de la mitad de tus puntos de vida, lanza 1d20 contra tu Constitución para ver si te desmayas o no."

JUGADOR: ¡No me desmayo! ¡Sigo corriendo y disparando con mi 90% de puntería, les vuelo la cabeza y...!

Las reglas del juego no penalizan especialmente la pérdida de puntos de vida, dejando al libre albedrío del Guardián la localización de los impactos.

Para hacer un poco más lógico este apartado del juego, haremos que 1 PV reste un 10% a cualquier acción (siendo 100 el porcentaje que tiene en dicha acción). Así, un PJ con 2 PV menos y 20% de puntería, vería reducida dicha posibilidad a un 16%.

Respecto a la localización de impactos:

Cabeza:	01-10%
Brazo derecho:	11-17%
Mano derecha:	18-20%
Brazo izquierdo:	21-27%
Mano izquierda:	28-30%
Pecho:	31-65%
Abdomen:	66-79%
Pierna izquierda:	88-90%
Pie izquierdo:	88-90%
Pierna derecha:	91-97%
Pie derecho:	98-00%

Si se pierden 2/3 de los Puntos de Vida de un PJ en un brazo o pierna, el miembro en cuestión queda inutilizable.

Si se pierden la mitad o más de los Puntos de Vida en una mano o pie, el miembro también quedará inutilizable.

Si en curación (cuando la haya) el PJ no pasa una tirada de "Suerte", el miembro será amputado. En caso de amputación el PJ perderá 1d6 puntos definitivos en Constitución.

Si se pierden la mitad o más de los Puntos de Vida en la cabeza, la muerte es instantánea.

Si el impacto da en la cabeza, el resultado de los dados se multiplicará por dos. De dar en brazos o piernas, se dividirá por dos; pecho y abdomen, no modificaremos el resultado de los dados.

La altura de los PJ.

(Club de Rol Auryn, 22:30 h. p. m.)

GUARDIAN: "Rodea la casa un muro de 2 m 50 cm."

JUGADOR: Hecho una ojeada por encima del muro.

GUARDIAN: ¡¡2 m 50 cm!!

JUGADOR: Bueno, bueno, soy alto, tengo talla 18, ¿no?

En el suplemento del juego "Fragmentos de Espanto", encontramos una tabla de equivalencias entre peso y la característica de Talla (Que indica el peso y la altura). Una equivalencia de la altura podría ser esta:

18=2 m	17=1'90	16=1'80	15=1'75	14=1'70	13=1'65
12=1'60	11=1'55	10=1'50	9=1'40	8=1'30	7=1'20

El Mercado Negro.

(Club de Rol Auryn, 23:30 h. p.m.)

JUGADOR: Bien, voy a por ellos. Me doy una vuelta por el Mercado Negro y consigo 3 Kg de granadas de mano, media docena de cajas de dinamita, un par de ametralladoras pesadas calibre 50 (con munición, claro)... ¡Ah, sí!, y un cañon de campaña de 75 mm. ¿Cuánto pesa todo junto? ¿Master? ¡Master! ¿Qué haces pegándote cabezazos contra la pared?

Por razones de lógica de juego, sólo los Anarquistas, Vagabundos, Policías, Gangsters y Detectives conocen y se desenvuelven en el Mercado Negro. Las transacciones nunca deberán ser fáciles. Deben haber suficientes posibilidades de que los PJ que se aventuren en este mundillo sean estafados, robados, detenidos o timados como para que no recurran a él salvo en último extremo.

(Catacumbas blasfemas del Club de Rol Auryn, 24:00 h. p. m.)

JUGADOR:

Master, ¿Por qué me has encadenado a la pared?

Master, ¿Por qué te has vestido de esta manera?

Master, ¿Qué vas a hacer con este cuchillo?

Master,...

¡Ph'nglui mglw'nath Cthulhu R'lyeh Wgah'nagl thtani!

Ricard Ibañez



Sobre condes y condados en las Darland's

Y aquí estoy de nuevo, en el amplio salón del castillo de mi señor, el conde de Rigel, iluminado por la suave luz de las antorchas y del hogar que nos calienta en esta fría noche. Estoy con otros compañeros, escuderos como yo, en una de las tertulias nocturnas que a mi señor tanto le gusta hacer.

Todo parece indicar que esta vez nos volverá a "deleitarse" por centésima vez con la historia de cómo se hizo conde y lo que esto le cuesta de mantener.

"Pues sí zagales, no se si alguna vez os he contado como conseguí el condado de Rigel, buenamente ganado por demás. Fué en una de las numerosas batallas de Angorlan, hace ya de esto unos cuantos años. Era yo joven y valeroso en aquella época, lo que me permitió, no sin un ápice de suerte, conquistar la bandera de los de Garfalas. Una vez acabada la singular batalla, Ogar, rey de Dafar, me concedió el condado de Rigel y todo lo que en él había, con derecho a cobrar tributos a sus gentes que, con los dos pueblos que lo componen, Mektar y Talonia, a penas se llega a 500 vasallos. En aquel tiempo, lo de cobrar tributos no pasaba de una vaga posibilidad, ya que para cobrar impuestos debes ofrecer algo a cambio. Este algo es sin duda seguridad. La obligación de un conde es proteger a su gente contra ladrones, bandoleros, piratas, reinos enemigos, infieles y otros tipos de gente indeseable, y para ello necesitas, cuando menos, una guarnición y un castillo donde guardarla. Por lo tanto, y como yo no tenía el oro necesario para cubrir mis obligaciones, el título de conde quedaba solamente en honorífico. El rey seguía cobrando tributos al condado, ya que eran sus tropas las que patrullaban, y éste quedaba en apalabrado hasta que yo pudiese defenderlo.

"Como dije, era joven y valeroso, por lo que con un poco de suerte en el juego y tras arriesgar mi vida en numerosas aventuras que algún día os relataré, conseguí una pequeña fortuna que me permitía construir un castillo y pagar una guarnición. Con este proyecto me presente ante el rey de Dafar y tras el juramento de fidelidad, obligación más moral que jurídica de poner mis tropas al servicio de su majestad si él las precisa, de ser justo con mis vasallos y de guardar las fronteras del reino, me fué concedido el cobro de tributos de los vasallos de Rigel y la retirada de las patrullas del rey.

"Sin perder tiempo tomé a mi servicio una veintena de hombres, que ya en aquel tiempo me costaban 17 mo de sueldo más de 3 mo de manutención cada uno, aparte del armamento. El sueldo a pagar varía obviamente con la calidad del soldado, así que un guerrero cuesta 20 mo al día y un Maestro de Espadas 30 mo diarias (10 mo más en todos los casos de guerra). Estos hombres vivían en un campamen-

to mientras se construía el castillo en el que ahora estáis y que tardó 2 años en acabarse. El trabajo de la guarnición era, y todavía es, patrullar por la comarca intentando enmendar entuertos lo mejor que saben, cosa que no siempre consiguen, y en vez de enmendarlos los provocan.

"La construcción del castillo me acabó de vaciar las arcas, porque debéis de saber que una fortaleza como ésta es más cara de lo que la gente cree. Haciendo cuentas, cada habitación de tamaño medio (unos 60 m²) puede costar unas 4000 mo. Una buena muralla que lo circunde unas 15000 mo. Si quieres poner torres, ya te puedes apuntar otras 10000 mo por cada una que pongas y otras 5000 mo si quieres almenar el edificio interior. Las habitaciones subterráneas son prohibitivas, ya que una simple mazmorra de 20m² te puede costar hasta 4500 mo. ¡Por eso se ponen tantos presos en una misma celda!

"La defensa externa del castillo está cubierta por la guardia que regularmente y a fin de mes has de pagar. No ocurre otro tanto con la seguridad interna. Trampas y otros artilugios te pueden quitar el sueño con los precios que cobran los mecánicos que las diseñan y construyen. Una simple trampa de obra (tales como piedras que se deslizan, paredes que se mueven, etc) te costará de 2000 a 5000 mo. Las trampas mágicas son casi intocables. Si queréis un consejo, poned muchas trampas pequeñas que os saldrá mas a cuenta.

"Otros detalles como escaleras, puertas secretas, balconadas, rastrillo, etc son ya imposibles de calcular, pero os harán otra buena mella en el presupuesto.

"Menos mal que fuí avisado y conseguí que las obras terminasen justo al principio de la estación del Sol, que es la época en la que se recaudan los impuestos, y pude hacerme con un pequeño capital de unas 75000 mo, que me permitió mantener la guarnición, incluso mejorarla, y sacar pingües beneficios. Vosotros diréis que podía haber sacado más dinero de mis vasallos, pero no es conveniente cobrar más de 150 mo al año por súbdito ya que corres el peligro de que tengas revueltas y te salga más caro. ¡Bien dicen que la avaricia rompe el saco! Con todo, si ha habido un buen año puedes subir a 170 mo, y si ha salido malo debes bajar a 100 mo. Si no, tienes una posibilidad entre tres de que haya una revuelta, y cuanto más te pases más posibilidades tienes. Con la revuelta vienen los problemas, porque cuando más gente mates, menos tributos podrás recaudar cuando pase la tormenta, aparte de que ese año no cobrarás y puedes perder algun miembro de la guarnición. Además no es bueno matar vasallos porque empiezan a murmurar y a pagar con menos ganas que antes. De todas formas las Darland's tiene un clima agradecido y las malas cosechas sólo son tan probables como las buenas y las normales.

"Por suerte nunca ha habido una epidemia en Rigel, pero hay diez probabilidades entre cien de que esto ocurra y puede ser el fin del condado, ya que además de estar un mínimo de dos años sin cobrar (a no ser que quieras una revuelta fija) puedes perder hasta la mitad de los vasallos y de la guarnición.

"Y esta es la historia de como llegué a ser el conde de Rigel y lo que me cuesta seguir siéndolo. La gente envidia a los nobles, pero nunca se llega a imaginar los sudores que nos cuesta el poder beber esta copa de buen vino añejo, o dormir en nuestras pobres camas con dosel..."

Parece que a mi señor le empiezan a hacer efecto las copas de "buen vino" que ha mencionado. Será mejor que recoja los bártulos y me retire a descansar. Al fin y al cabo soy el único que le ha aguantado la copa y mañana he de madurar para limpiar cinco armaduras...

Miguel Angel Díaz.

El Tesoro del Kobold



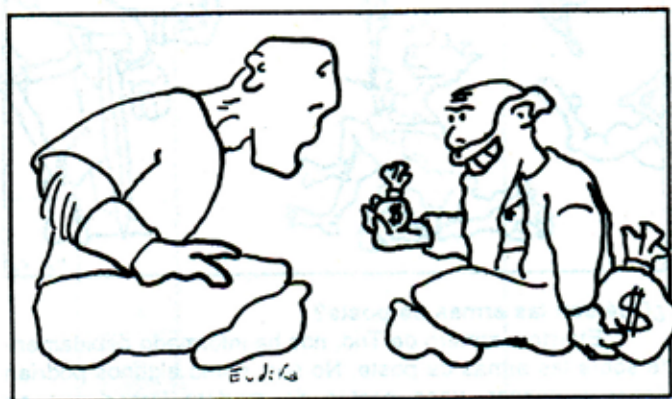
Aquí estamos de nuevo, dispuestos a solventar todas vuestras dudas sobre el D&D o cualquier cuestión que nos queráis plantear sobre los juegos de rol. Vamos a contestar a vuestras cartas por riguroso orden de recepción, por lo que os rogamos paciencia, ya que son muchas las cartas que hemos recibido a esta nueva sección.

La mayoría de las consultas que os contestamos en esta ocasión versan sobre el D&D, y algunas de ellas también fueron planteadas en la revista Líder, por lo que contestaremos más brevemente a éstas.

¿Cómo se reparten los Puntos de Experiencia (PX) entre los personajes una vez finalizada la aventura?

Los grupos de aventureros suelen ser un poco reticentes, sobre todo al principio, a compartir los puntos obtenidos por méritos propios. El enano Milkibar, por ejemplo, que posee un golaverage de 112 kobolds, 48 gobelins, 27 orcos, 3 ogros, 2 lizards-men... (la lista es interminable), consideraba que la experiencia obtenida por sus glorias en combate no tenía que ser compartida con otros. Pero muy pronto cambió de idea, al constatar que el ladrón Fichet (apodado Dedos Ligeros), se enriquecía más rápidamente que el resto de sus compañeros, puesto que él abría todos los cofres. La solución salomónica fue sugerida por el mago Filstrup que sugirió que compartiesen todos sus experiencias (y tesoros) al final de cada aventura, junto a un buen vaso de vino, en la taberna del Oso Bucco. Todos pensaron que era ésta la mejor solución para que el grupo progresase

en conjunto y de manera equilibrada, aunque, todo hay que decirlo, fue decisiva la observación que hizo Filstrup sobre su dificultad en controlar ciertos hechizos en momentos de tensión (sobre todo el de Sueño...)

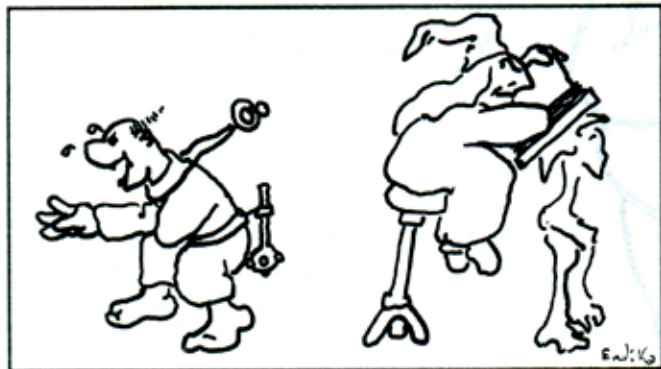


¿Cuál es la diferencia entre la memorización de los hechizos de mago y los de clérigo?

Filstrup el mago agradece que se haga mención de la injusta situación que padecen los magos. Efectivamente, nos dijo Filstrup, mientras un mago se las ve canutas para poder obtener un hechizo y traspasarlo a su libro mágico (que pesa la otia sea dicho ésto de paso), y luego cada mañana sólo puede consultar el (o los, según el nivel mago) que piense utilizar ese día; el clérigo sale de su monasterio

con todos los hechizos sabidos y cada mañana nos da la tabarra con sus rezos e invocaciones de las cuales obtiene el o los hechizos que piensa utilizar durante las próximas 24 horas. ¡Y eso no es todo! Se solivianta Filstrup mientras gesticula en la redacción. ¡Además, esos clericuchos obtienen toda una lista de hechizos nuevos al ascender de nivel! ¡Es una vergüenza! Yo sudando la gota gorda para añadir un hechizo nuevo conseguido después de terribles peligros mientras que Galtaes (Clérigo de tercer nivel) se pavonea cada mañana: "A ver, ¿Cuáles cojo hoy?".

Así queda contestada vuestra duda, y un caro precio hemos pagado, pues Filstrup nos ha destrozado la redacción con sus bolas de fuego.



¿Se pueden matar a varios monstruos de un sólo tajo (si sobran puntos de daño al impactar a bichos de pocos puntos de golpe)?

El guerrero PLUK nos ha asegurado que después de muchos años de machacar cráneos y destrozor cuerpos, no recuerda el haber matado a dos monstruos de un sólo tajo. Eso sí, cuando impactaba con más brutalidad de la habitual, solía poner perdidos a sus compañeros de aventuras de salpicaduras de sesos y sangre, pero siempre destrozaba a sus enemigos uno por uno. *Es del todo inhabitual despachar dos bichos de un tajo, nos asegura Pluk, y además, anti-deportivo.*



¿Qué son las armas de poste?

Efaistos, armero de Trid, nos ha informado debidamente sobre las armas de poste. No son, como algunos podrían llegar a pensar, unos postes de madera largos que se asemejarían a las mazas que llevan los gigantes, no. Las armas de poste, que la armería de Efaistos posee en gran cantidad, calidad y variedad, son como lanzas de mayor volumen y contundencia. Entre los numerosos modelos que nos enseñó, Efaistos nos destacó sus picas marca Acme y sus alabardas de Wilkinson. Al verlas, el clérigo Galtaes aseguró que él nunca podría combatir con ese tipo de armas. Nos costó lo nuestro salir de la armería de Efaistos, puesto que el buen hombre nos alentaba: "Compre en almacenes don Manolo Efaistos, y saldrán satisfechos... Más y mejor en

almacenes don Manolo Efaistos... Miren qué bonitas espadas, etc."

¿Sirven los símbolos sagrados de los clérigos caóticos contra los muertos-vivientes?

Parece ser que los muertos-vivientes son incultos en lo que concierne a religiones, caóticas o no. Eso implica que da lo mismo del símbolo que se trate, y aunque el símbolo sea caótico, mientras sea sagrado y el clérigo pueda ahuyentarlos, el efecto es el mismo para los muertos-vivientes, que huirán despavoridos si el "Vade Retro" tiene éxito.



¿Cuál es el precio de una mula?

En el hipermercado de Trid nos han informado debidamente del precio de las mulas y demás cuadrúpedos.

La mula cuesta unas 30 monedas de oro y puede llevar un peso de 3000 mo sin problemas y un máximo de 6000 mo desplazándose a media-velocidad. El resto de los animales te lo especificamos en el siguiente cuadro:

Objeto	Coste en mo	Capacidad
Camello	100	3000/6000
Caballo de tiro	40	4500/9000
Caballo de silla	75	3000/6000
Caballo de guerra	250	4000/8000
Alforjas	5	800 (v*)
Arneses y silla	25	200 (v*)
Carreta 2 ruedas	100	4000/8000
Carreta 4 ruedas	200	15000/25000

v* = peso en vacío. Alforjas= 100 / Arnese= 300

*Las carretas de 2 ruedas necesitan de 1 a 2 caballos, y las de 4 ruedas de 2 a 4 caballos. También pueden utilizarse mulas, pero se debe tener en cuenta que la fuerza de un caballo es igual a la de dos mulas.

*Existen otros medios de locomoción, tanto terrestres como marinos que figuran (figurarán) especificados en el *Dungeons & Dragons Expert*, de pronta aparición en el mercado.

Agustiño.

LIBRERIA GIGAMESH
Especialistas en fantasía y ciencia ficción

Rda. S. Pedro, 53

tel. (93) 246 63 59

08010 Barcelona

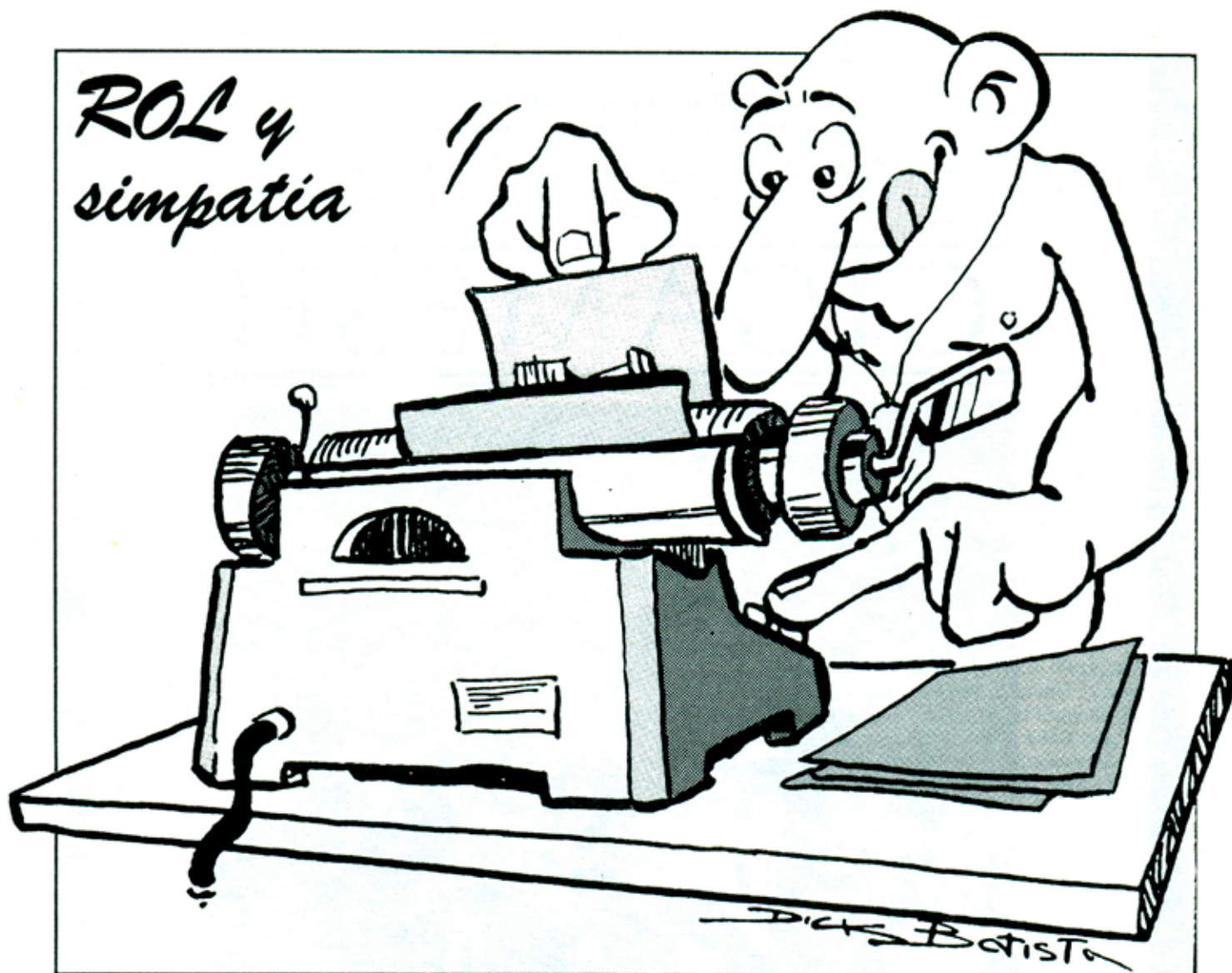
GIGAMESH

9



Boletín bimestral sobre narrativa fantástica. Editado sin ánimo de lucro y como medio de difusión cultural. *Suscripciones* (1 año 700 ptas., España y Portugal), *números atrasados* (150 ptas.) y correspondencia: Librería Gigamesh. Lluís Salvador. Rda. San Pedro, 53. Tel. (93) 246 63 59. 08010 Barcelona. Ejemplares y suscripciones para sudamérica: Sergio D. Gaut vel Hartman. Casilla 200. 1453-SUC.53(B). Buenos Aires. Otros casos: 1.200 (avión), 900 ptas. (superficie). Depósito legal: B-36.253-85. Edita: Librería Gigamesh. A. Cuervo. Noticias extranjero: Juan Carlos Planells. Maquetación y textos: A.C. (y una ayuda de Mercé Pascual). Libros aparecidos: L.L.S., A.C., J.C.P. y ayudas ocasionales de otros.

ROL y simpatía



Hace algunos días me encontraba en mi club, a la deriva entre dos partidas (y buscando, sin darme cuenta, algún dragón de buen ver o algún Profundo por los rincones) cuando me llegó a los oídos el comentario que un compañero le hacía a otro. No era su caso tan desesperado como el mío, pues simplemente habían abandonado una partida momentáneamente por exigencias del juego; esto me impidió intervenir en su discusión, pero no quedarme pensativo.

El comentario en cuestión venía a decir, poco más o menos, que la gente del sur se quejaba de que por aquella zona no llegaban ni juegos, ni módulos ni nada de nada.

Por un momento (en espíritu, se entiende) abandoné el relativo paraíso del rol que es Barcelona y recordé los estremecedores relatos que había oído en boca de compañeros de otras regiones: problemas para juntar a los jugadores dispersos por toda la provincia; desconocimiento de cualquier juego que no sea el veterano Dungeons; maravillas acrobáticas o imaginativas para conseguir módulos; largas peregrinaciones para llegarse hasta la tienda especializada más cercana (o directamente hasta Inglaterra o Francia)...

Realmente, el panorama recuerda vagamente el Sáhara (o el mar, o cualquier otra vastedad igualmente deshabitada que os guste más). Y no podemos decir que Barcelona (hablo de ella porque es el caso de la ciudad "rolera" que mejor conozco) sea un emporio del juego. Contando con la valiente iniciativa de un cuarto club que ahora se está legalizando, debemos ser unos cien los jugadores registrados en este

tipo de actividad. Cien de entre dos millones bien largos de habitantes.

Naturalmente, como ya debéis suponer, no somos los únicos. a buen seguro deben haber otros muchos, de los cuales no tengo noticia, que juegan en un grupo cerrado y anónimo, que sólo se preocupan de conseguir sus juegos y de organizar sus partidas cada equis tiempo. El problema es éste, que yo no los conozco; ni yo ni nadie.

La actitud de todos estos jugadores es perfectamente legítima, no lo pongo en duda. Pero sí la critico. La critico por la razón de que, a menos que uno de ellos se llame algo así como Gary Gygax, he de suponer que de alguna manera llegaron a conocer el rol. Y si de alguna manera conocieron el rol, alguien se tomó el tiempo y el esfuerzo de hablarles de ello, en una forma u otra. Critico precisamente lo poco dispuestos que parecen a llevar a término este esfuerzo para ampliar el mundo del rol con nuevos adeptos.

Y aquí es donde vuelvo al famoso comentario con que he abierto el artículo: me parece harto evidente que los profesionales de los juegos (que por mucha vocación que le echen al asunto no dejan de ser profesionales) no querrán, de hecho no quieren, arriesgarse a traducir más juegos, editar más módulos, crear canales de distribución más eficaces, abrir nuevas tiendas especializadas, importar o fabricar nuevos accesorios, etc. para un mercado tan reducido como el actual. Efectivamente, no podemos pedirles una gama tan amplia de elección como se disfruta en

otros países cuando seríamos, a todas luces, incapaces de responder a semejante oferta.

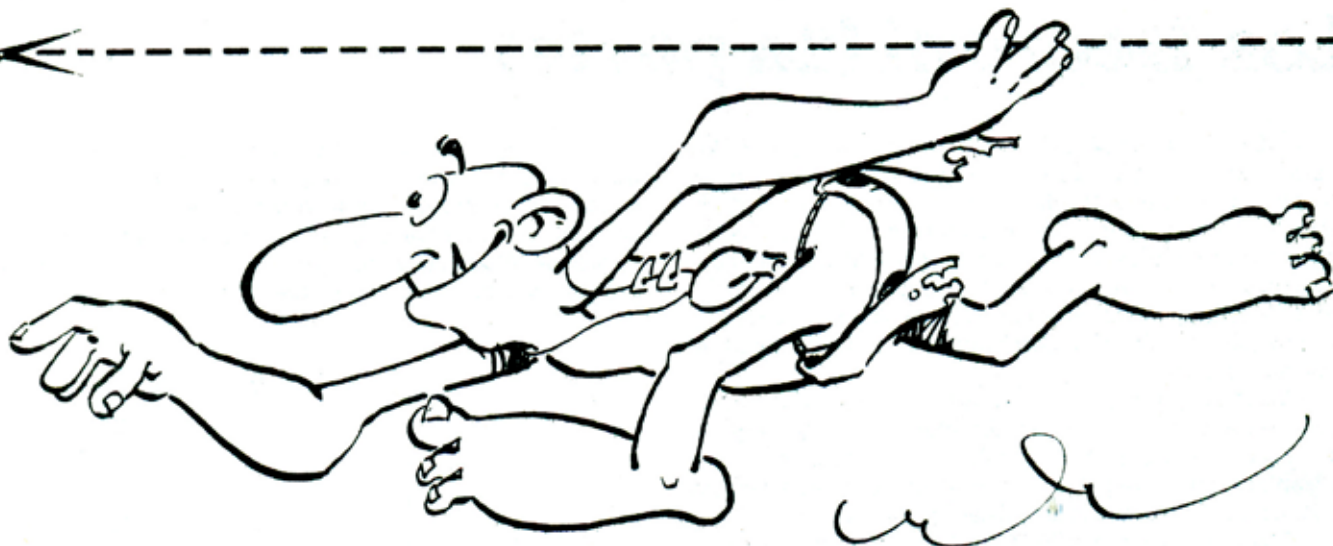
¿Podéis imaginaros un viaje de tren amenizado por una partida de rol, organizada por la misma RENFE? ¿Podéis imaginaros un calendario de las actividades programadas por todos los clubs para jugar incluso en vacaciones, en otra ciudad que no sea la vuestra? ¿Podéis imaginaros, incluso, unos días libres tomando parte en un "rol en vivo" organizado por profesionales cuidando el más mínimo detalle? Estas cosas (y otras muchas de las que yo no debo tener noticia) se hacen en el extranjero. El único secreto es que hay gente. Gente para hacer rentables o justificables estas iniciativas; gente para poder pedir ayuda o atención a diferentes organismos. Este número de personas se consigue haciendo promoción, dando a conocer el rol, hablando de él y despertando curiosidad por medio de los métodos más oportunos (desde partidas públicas con ocasión de fiestas patronales o de barrio hasta el "rollo" soltado al colega de turno que todavía no conoce este tipo de juegos). Esto nos costará, tal vez, jugar un poco menos, pero las ventajas a largo plazo son evidentes: quien quiere comprarse un coche (un ejemplo entre muchos) puede elegir entre una variedad amplísima de modelos, precios y distribuidores, y esto es así porque todo el mundo sabe lo que es un coche, los ve a diario y, si no

posee uno, lo habrá utilizado en ocasiones. Si os parece que la comparación es descabellada, os recuerdo que no hace tanto que los automóviles eran unos artilugios para el exclusivo uso de una minoría adinerada y amante de lo novedoso y el "sport".

A estas alturas del sermón, como todos somos unos chicos muy listos (por algo jugamos a rol), ya sabemos cuál es la solución de nuestros males: os propongo bajarnos de nuestros pedestales de especialistas cargados de pesadas medallas y difundir la buena nueva entre la multitud de pobrecitos paganos que ignoran cuál es la manera más divertida y barata de viajar y adquirir cultura. Pero, ¡jojo!, no prediquéis desde la autogratificante postura del "mira, nene, qué juego tan bonito y divertido cuyas seiscientas mil páginas de reglas hay que conocer para jugar correctamente", porque os podríais sorprender de lo rápido que puede llegar a correr un ser humano. Si de verdad queremos que ésto sea Hollywood (Joligú), sólo nos queda una salida: rol, sí ... y simpatía.

P.S. El rol continúa siendo, prácticamente, un coto privado para "hombrecitos" ¿Hasta cuándo?

Endika Garmendia.



Revista de Rol TROLL

Nombre
Apellidos
Edad Domicilio
Localidad Teléfono
Provincia Código Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 ₧ + 150 ₧ de gastos de envío para 6 números de TROLL a partir del nº... por cheque postal o bancario a nombre de TROLL.

Pº URRUTIA 133-135,6ºD - 08031 - BARCELONA -

FANTASÍA

Los Beoroni (2a parte)

...La lógica nunca fué la característica principal de los Beoroni, por tal motivo la explosión que los técnicos habían previsto como perfecta dió pésimas consecuencias, la velocidad de las cuñas era incontrolada y las fisuras se abrieron más de lo deseado en un principio. Miles de pequeños seres cabezones invadieron el espacio al ser arrancados de lo que, hasta entonces, habían sido sus hogares y sus cuerpecillos sin vida decoraron de forma dantesca el escenario estelar.

Muchas cuñas quedaron repentinamente vacías, otras colisionaron entre sí o contra errantes asteroides. Alguna nave se vió en la urgente necesidad de movilizar un equipo de limpieza ante la espeluznante visipón de un gran cerebro Beoroni aplastado contra la luna delantera de la cabina.

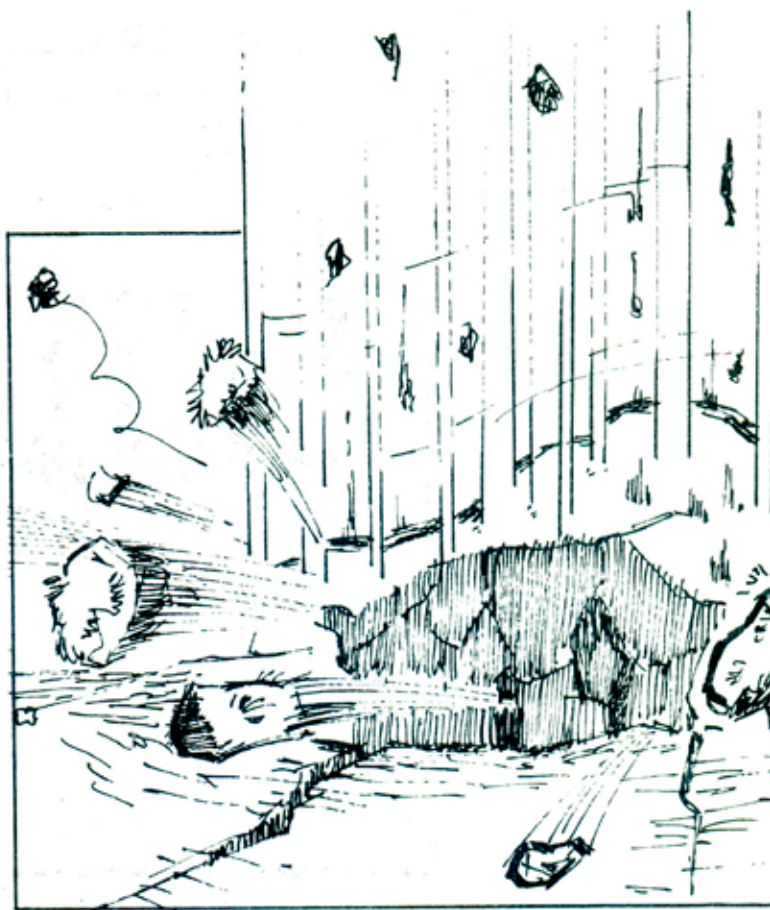
Pasaron varios BNEGOTS (1) y algunos de ellos llegaron... Llegaron a desesperarse porque aquellos pedazos de tierra no había forma Beoroni de controlarlos: era necesaria mucha experiencia y no tenían ninguna. A cada bnegot que pasaba algún obrero saltaba por la "borda" o algún técnico quedaba aplastado por la alta presión que producía la velocidad (2).

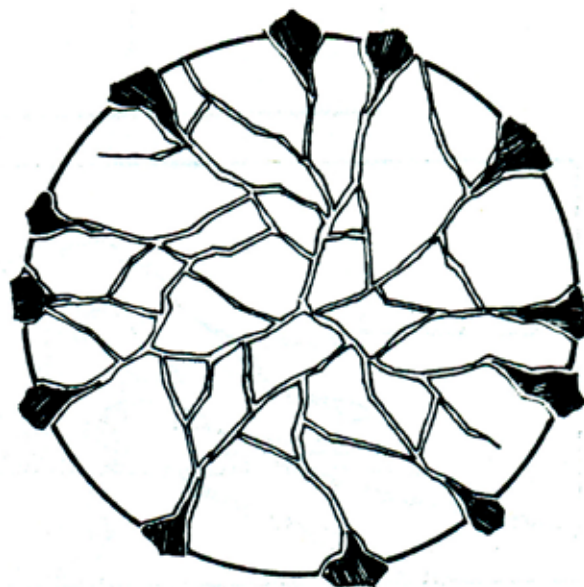
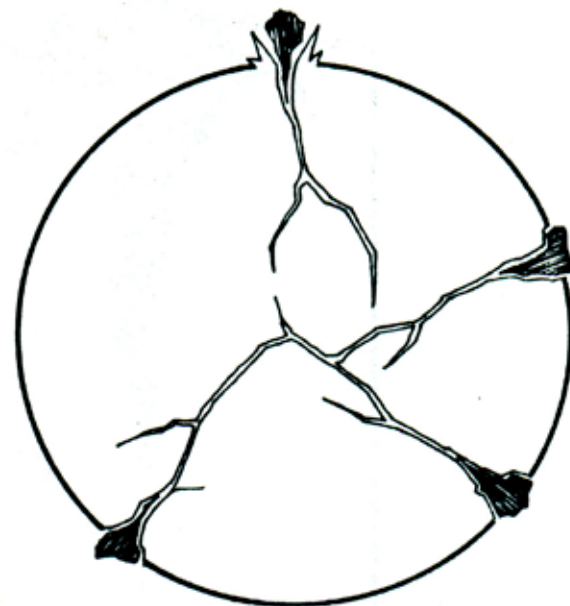
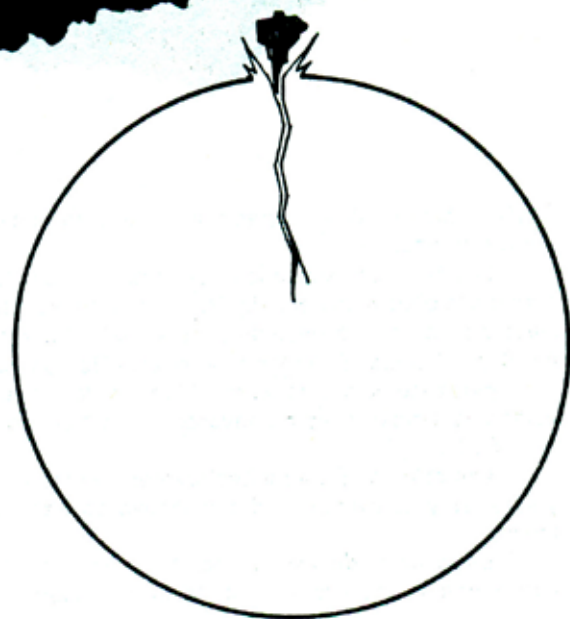
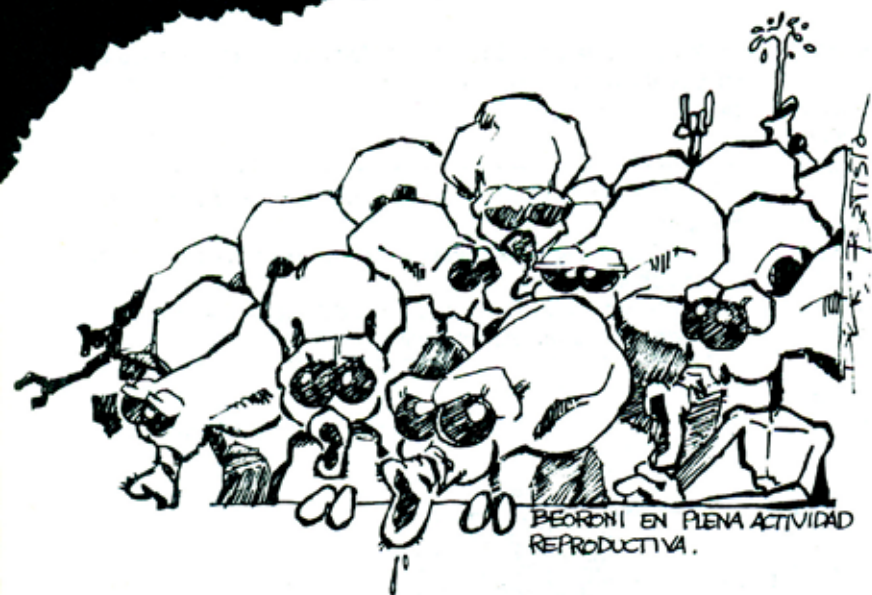
La primera cuña en colisionar fue la matriculada $\Sigma\Omega\tau\psi\Delta\cdot\Upsilon$ a la cual se le rindió emotivo homenaje y es recordada cada BNAGUN (1) por el bnegot del aniversario de su destrucción.

AFTER, la árida luna de BERMANAN, fue la receptora de la primera cuña viajera. Los pioneros, tras establecer un tímido contacto con la órbita del satélite, se precipitaron e impactaron con la corteza del planeta de forma brutal, asentándose sobre su manto. Miles de pequeños terrones se repartieron por los alrededores de la zona de colisión, y así, de la noche a la mañana, algunos de los Afternoons vieron sus parques jardines de aluminio convertidos en frondosos vergeles, pequeños bosquecillos e inusuales marismas rebosantes de horribas bacterias.

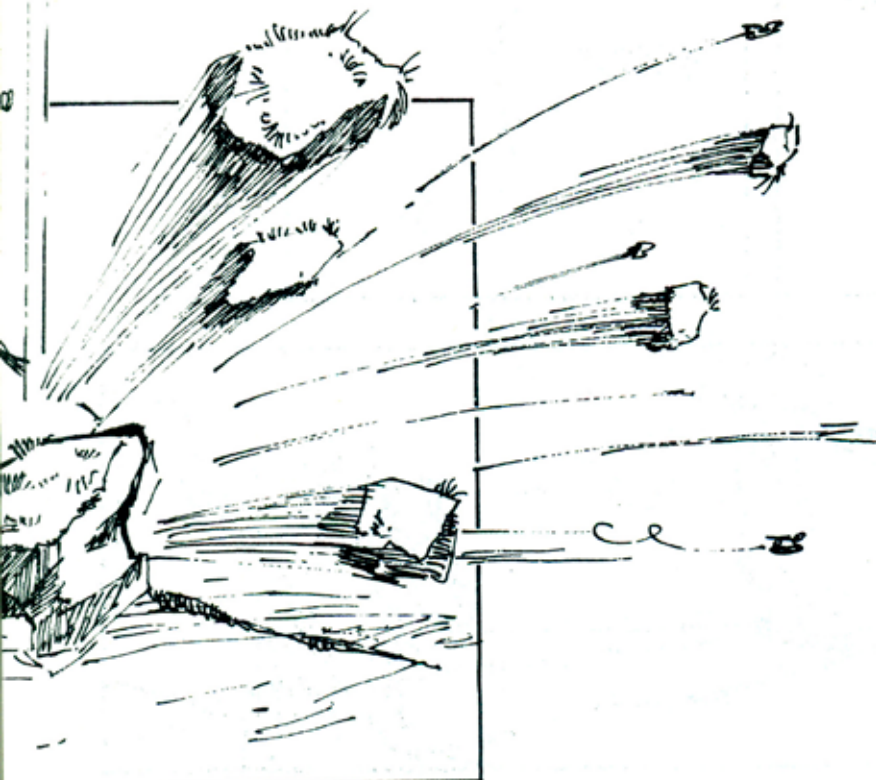
Recuerdo la cara de un afternoon cuando con asombro frotaba su ojo ante la escena de un pequeño pájaro llenando su aséptica ventana de pastosillas cagadas, fue un desayuno original, el pajarito volvió al día siguiente.

Los Beoroni se refugiaron en el corazón de sus parcelas e iniciaron su rápida multiplicación. Mientras, tres cuñas más interceptaron la órbita de After y entraron en contacto con su superficie: una de ellas convirtió a los habitantes de Aftershawe, un pequeño pueblo residencial, en habitantes topo. Este affaire fue el indicador de la proble-





mática Beoroni. El consejo de Afternistros evaluó la situación: Los Beoroni violaban el cielo de After, robaban terreno, hundían pueblos y además... Además era demasiado tarde, el globo de After se agrietó y la presión del Magma hizo explotar el planeta enviando al espacio decenas de cuñas coloniales que, junto a las de la primera gene-



ración, viajaron por el espacio en busca de nuevas tierras, nuevos mundos.

Los técnicos, acosados por el pueblo, alegaban como defensa la obediencia debida. Para defender su integridad, la clase política siguió escudándose en la virtualidad deística del Supra-Comité. En el fondo el pueblo Beoroni siempre fué muy perezoso y vió la comodidad de la situación. Este estado de simbiosis les era favorable y no hicieron nada para remediarlo.

Las colonias Beoroni destruyeron infinidad de planetas y satélites y obtuvieron el denominativo de Parásitos Planetarios.

Debo dejar de escribir por hoy, Arpillera (3) deja de iluminarme y empiezo a notar la irregularidad de mis mo-

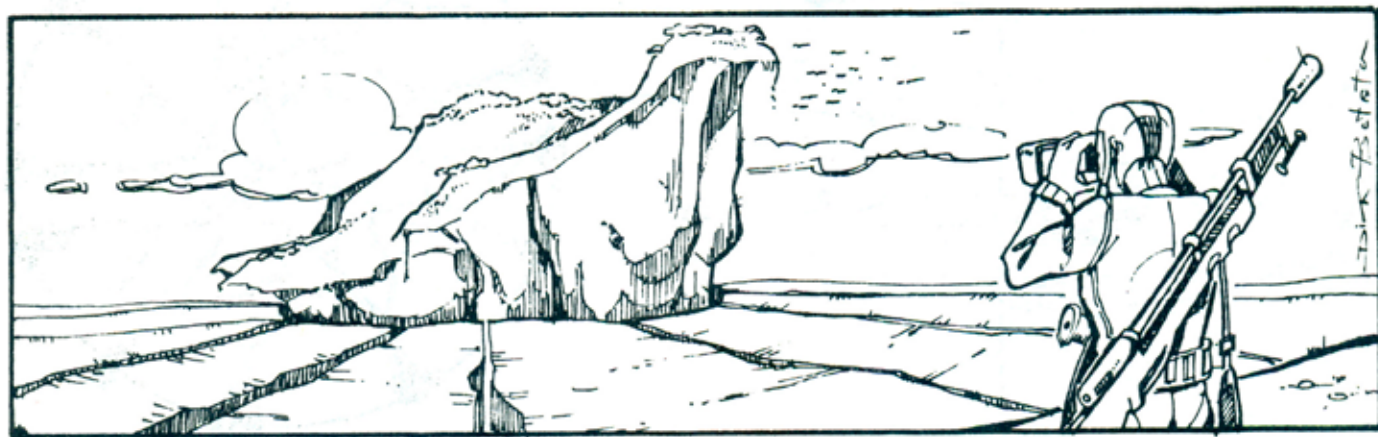
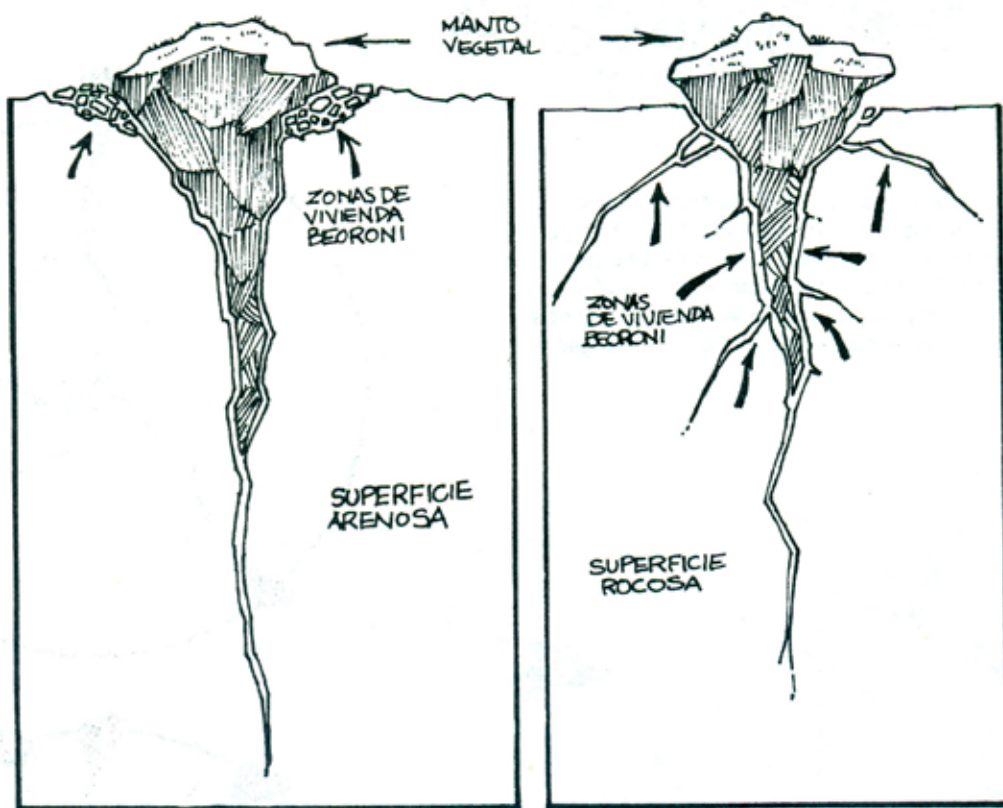
vimientos, es la hora en la que la falta de luz obliga a los de mi pueblo a retirarse, pero mañana seguiré observando el cielo...

(1) Unidades de tiempo Beoroni $\infty \S \infty$ Bnegots = $\pm \{ @$ Bnagun.

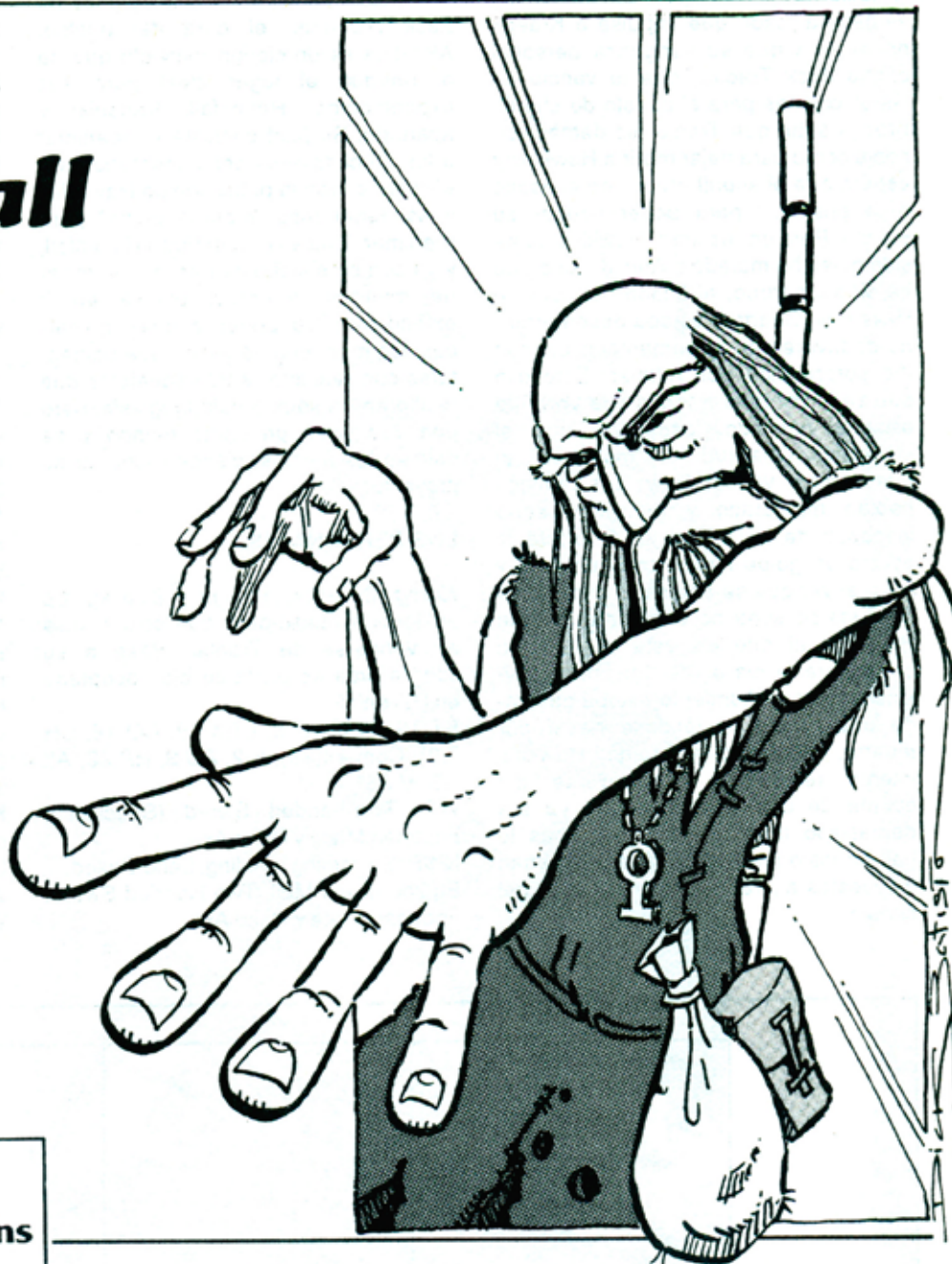
(2) Los técnicos estaban menos dotados físicamente que los obreros.

(3) Astro que ilumina los mundos de la Galaxia Boxy, habitados por seres fotosintéticos.

Equipo Escenart.
Ricardo Batista y Angel P. Vico.



Visita a Havenfall



MODULO PARA
**Advanced
Dungeons & Dragons**

Módulo AD&D, Nivel 1.

Para dirigir este módulo son necesarios la mayoría de los manuales de reglas del AD&D.

Havenfall es una tranquila comunidad campesina de unos 400 habitantes. Los aventureros llegan hasta esta población que tiene la única posada en 50 millas a la redonda, la renombrada "Raven & Rat" de Porky Singwell. Cuando los aventureros entren en el pueblo, un niño se les acercará y les dirá que el sheriff les ha mandado llamar. Si los aventureros se resisten a hacerle caso, el niño insistirá, diciendo que el asunto es de suma importancia. El niño les guiará hasta un cercano edificio, en el que les esperará el she-

riff. Este se presentará como Jack Tradler y les explicará porqué les ha mandado avisar: *"Tengo detenido a un sospechoso de asesinato. Parece que se está formando un piquete para lincharlo. Deben ustedes ayudarme a impedirlo. Cualquier persona, por crueles que sean los crímenes de los que se le acuse, merece un juicio justo. Les ruego que me ayuden!"*. Si los aventureros no atienden a estas razones (el DM debe encargarse de que los personajes de alieamiento lawful lo hagan), el sheriff les ofrecerá un incentivo en forma de parte del tesoro comunal (el sheriff no sabe que cantidad puede haber en el tesoro comunal y por tanto no podrá precisar a los aventureros qué paga reciban).

SOLO PARA EL MASTER.

A partir de aquí, todo jugador que quiera disfrutar de la partida debería dejar de leer.

Los aventureros llegan al pueblo justo antes de que se desate la tormenta. Pero hagamos un inciso y repaseemos las verdaderas causas y protagonistas de los acontecimientos:

El hombre detenido y encerrado en la prisión acusado de asesinato es John Hawkins, el borracho del pueblo. Se le acusa de haber matado a Sten Admier junto al cementerio del pueblo.

Esto ha sido aprovechado por Kraegk, un guerrero medio-orco que se asentó hace un par de años en Havenfall, para encrespar los ánimos de los amigos del difunto y animarles a

tomarse la justicia por su mano. La verdadera razón que impulsa a Kraegk no es otra que su venganza personal contra Jack Tradler, que le venció en las elecciones para el puesto de sheriff. Kraegk sabe que Tradler es demasiado noble como para dejar morir a Hawkins y espera que el sheriff muera en el asalto a la prisión... para poder ocupar su puesto. Pero en realidad, Hawkins no ha sido quien ha matado a Admier, sino que ha sido Gnartrud, el criado del cura de Havenfall. Gnartrud estaba desenterrando cadáveres en el cementerio cuando fue sorprendido por Admier. Este dijo que se lo contaría a todos y le volvió la espalda confiado, pensando que el inofensivo Gnartrud, el "monstruo" al que tantas veces él y sus amigos habían maltratado y humillado sería incapaz de hacerle algo. Gnartrud le asestó un golpe mortal con una pala y huyó al ver que se acercaba otra persona. Esta persona no era otra que Jhon Hawkins, al que en esta ocasión su borrachera le iba a resultar fatal. Hawkins creyó que Admier le estaba gastando una broma haciéndose pasar por muerto. Siguiendo la broma, Hawkins intentó reanimarlo. Cuando se dio cuenta de que estaba muerto ya era demasiado tarde... varias personas le habían visto junto al cadáver y estaban dispuestas a jurar que él era el autor del crimen.

Este hecho retrasó los planes de Zack Aloertius, el cura del pueblo. Aloertius es un clérigo malvado que ha encontrado el lugar ideal para sus experimentos: Havenfall, tranquilo y apartado. Su plan consiste en reanimar a los 50 cadáveres del cementerio para eliminar a toda la población de Havenfall y así tener más "materia prima" para reanimar. Una vez controlado Havenfall, y ya con su ejército de casi medio millar de muertos vivientes, piensa en ir extendiendo su poder a otras comarcas. De momento ha tenido que contentarse con reanimar a 20 esqueletos que oculta en un sótano bajo la iglesia, pero una vez pase un cierto tiempo y se calmen los ánimos, piensa reanudar su proyecto.

LOS PERSONAJES.

Kraeg. 28 años, 1'77 m y 80'6 kg. Es un fornido medio-orco que sólo piensa en vengarse de Tradler. Pese a su sangre orca es bastante bien aceptado en Havenfall.
ST 16, IN 6, WI 6, DEX 18, CO 18, CH 7(9), Com +4(+8), F 2, AC 3, HP 22, AL NE, MV 6"
WP: Two-handed Sword (Specialist), Footman Mace y Hand Axe.
NWP: Swimming y Riding, Land-Based.
Equipo: Plate Mail, Two-Handed Sword, Footman Mace y Hand Axe.

Jack Tradler. 24 años, 1'82 m y 77'9 kg. Es un sheriff muy honrado que moriría antes de permitir que se infrinja la ley.

ST 18/08, IN 8, WI 10, DEX 11, CO 11, CH 9, Com +10, F 2, AC 2, HP 13, AL LG, MV 6"

WP: Long Sword (Specialist), Long Bow y Dagger.

NWP: Swimming y Riding, Land-Based.

Equipo: Plate mail, Large Shield, Long Sword, 2 quivers, 40 arrows, Long Bow y Dagger.

Zack Aloertius. 37 años, 1'77 m y 79'2 kg. Un maquiavélico personaje de gran poder y recursos al que será difícil derrotar.

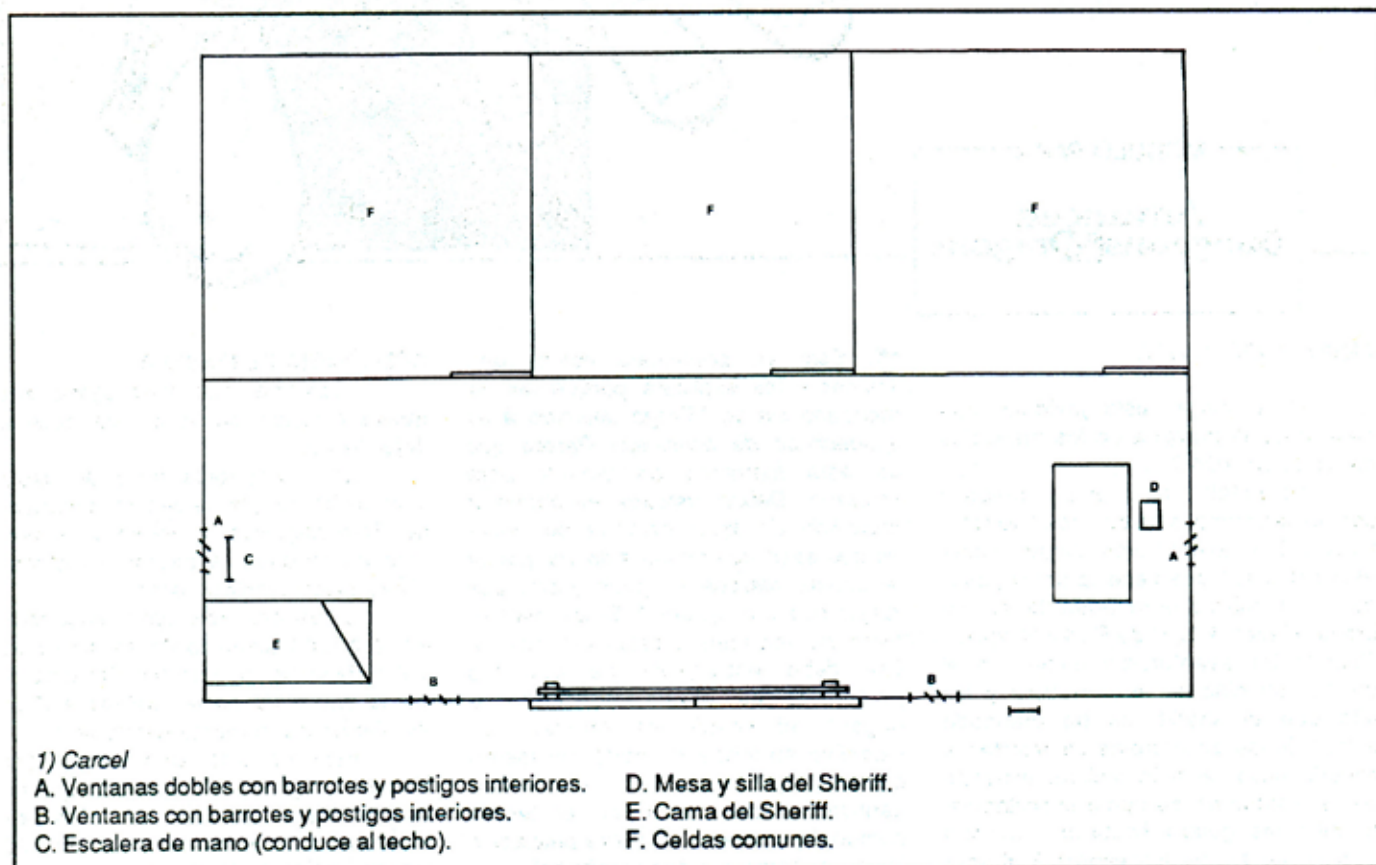
ST 15, IN 10, WI 11, DEX 15, CO 12, CH 13, Com + 17, C 5, AC 1, HP 24, AL CE, MV 6"

WP: Footman Flail, Footman Mace y Hammer

NWP: Swimming, Riding, Land-Based, Blindfighting y Alertness.

Equipo: Plate Mail, Large Shield, Footman Flail, Footman Mace, Hammer, Unholy Symbol, Material Component (para el hechizo Hold Person) y Bag of Tricks (objeto mágico, DMG, pag. 138)

Hechizos: 10% de fallo debido a la baja sabiduría del clérigo. Nivel 1: Cause Light Wounds, Light y Cause Fear. Nivel 2: Hold Person, Silence 15' radius y Wiwern Watch. Nivel 3: Bestow Curse.



Gnartrud. 31 años, 1' 65 m y 75'6 kg. Considerado por la gente como un monstruo, sólo ha recibido malos tratos desde su nacimiento. Aloertius no le trata mejor, pero le ha dado un sitio donde dormir. Gnartrud le está muy agradecido y daría la vida por su "amo". Pese a sus deformidades, es muy ágil y robusto.

ST 18, IN 3, W 13, DEX 18, CO 18, CH 3, Com -2, L0, AC 6, HP 10, AL CN, MV 12". Tiene una Battle Axe en su habitación en el campanario.

Pero volvamos a la "realidad". La prisión esta a punto de ser asaltada por un grupo de 50 campesinos mandados por Kraegk: AC 10, LO, HP4-7, MV 12". Su armamento es poco variado y espectacular, pero a cambio disponen de una gran cantidad: Hand Axes, Knives, y sobre todo Clubs. La táctica de los campesinos es muy simple: mientras un grupo de diez, comandado por Kraegk, se dirigirá a la puerta para derribarla a hachazos, el resto se dividirá en dos grupos que se situarán frente a costados opuestos de la cárcel, para sepultar a cualquier arquero o similar que pueda amenazarles desde el techo de la prisión bajo una nube de objetos arrojados.

La puerta de la cárcel es de doble hoja y esta bloqueada por un gran pasador. Para propósitos de combate, considerarla como un objetivo large. Caben 4 personas pegando y pueden golpear 2 veces por round (impactan automáticamente). La puerta resiste 60 hit points.

En la cárcel hay una escalera de mano que conduce al techo, desde el cual se puede disparar al exterior. Tradler tiene almacenadas 10 spears, 100 arrows y 30 bolts.

Los campesinos enviarán primero a un parlamentario exigiendo la entrega de Hawkins. Si esta condición no es cumplida, atacarán. Los grupos de asalto partirán de lugares cubiertos a unos 60 pies de distancia.

Una vez derrotados los insurrectos (lo cual es ya mucho suponer), Tradler encargará a los aventureros investigar la muerte de Admier, ya que él no cree que Hawkins sea el culpable. La paga prometida por Tradler a los aventureros será de 100 gp para cada uno. Se supone que la investigación les llevará tarde o temprano al lugar del crimen, el cementerio, donde una corta inspección revelará los desenterramientos que se han venido efectuando.

El desenlace del módulo tiene lugar en la iglesia. Si las intenciones ofensivas de los aventureros son obvias, primero tendrán que vérselas con Gnartrud, que intentará emboscarlos, por

separado si es posible. El único lugar donde hay algo interesante es la estancia privada de Aloertius, donde hay un cofre que guarda su tesoro: joyas, gemas y monedas por valor de 3000 gp protegidas por un Glip of Warding (10 puntos de daño eléctrico, 5 si se consigue el Saving Throw).

La táctica de combate de Aloertius es la siguiente:

- Atraer a los aventureros al sótano.

- Enfrentarles con sus 20 esqueletos (MMI, pag 87-88). Durante este combate, Aloertius intentará contrarrestar cualquier expulsión que pueda obtener un clérigo del grupo de los aventureros (DMG, pag 66).

- Si consiguen acabar con los esqueletos, echará mano de su Bag of Tricks y con el tiempo que gane, empezará a lanzar hechizos:

*Silence, 15' radius a cualquier obvio lanzador de hechizos.

*Hold Person a los que estén peleando con la criatura que haya salido del Bag of Tricks.

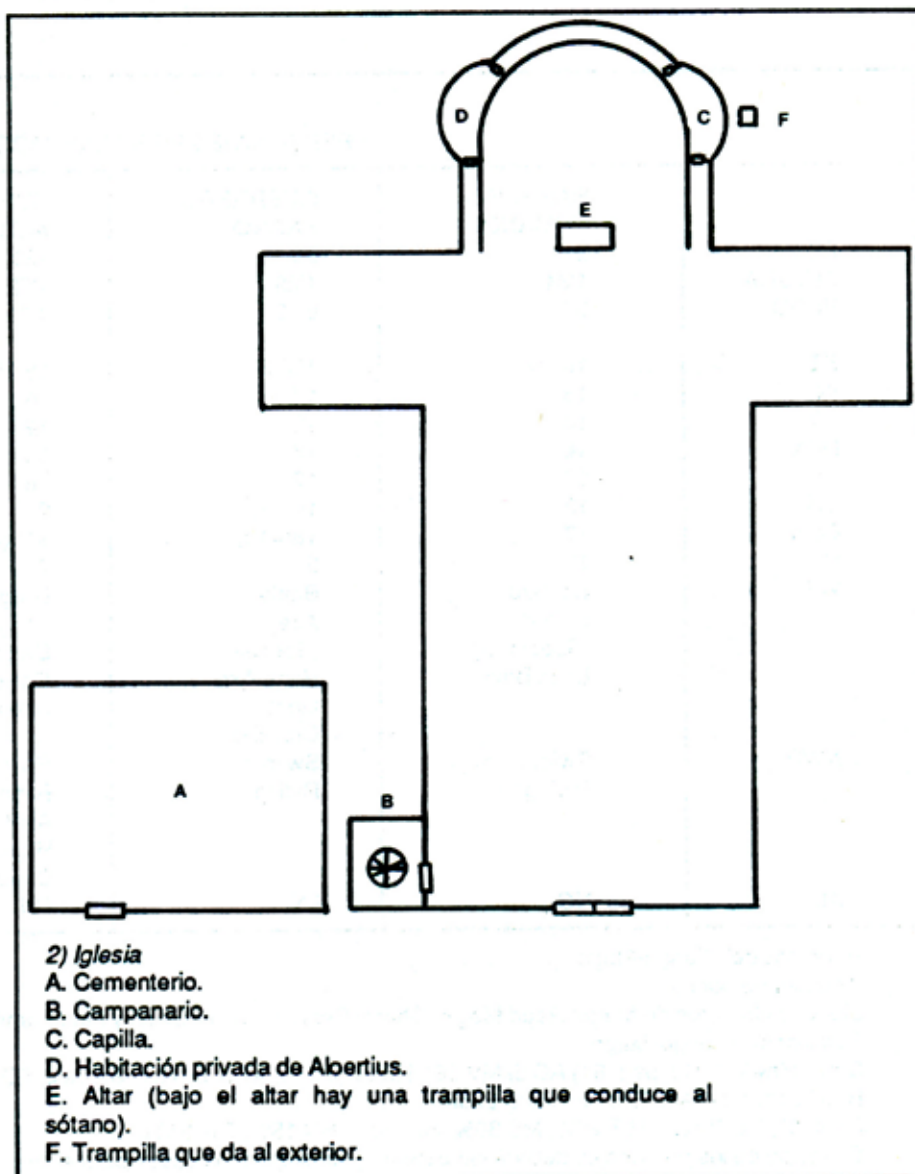
*Light sobre alguno de los que estén luchando contra la criatura salida del Bag of Tricks y no haya sido paralizado por el Hold person.

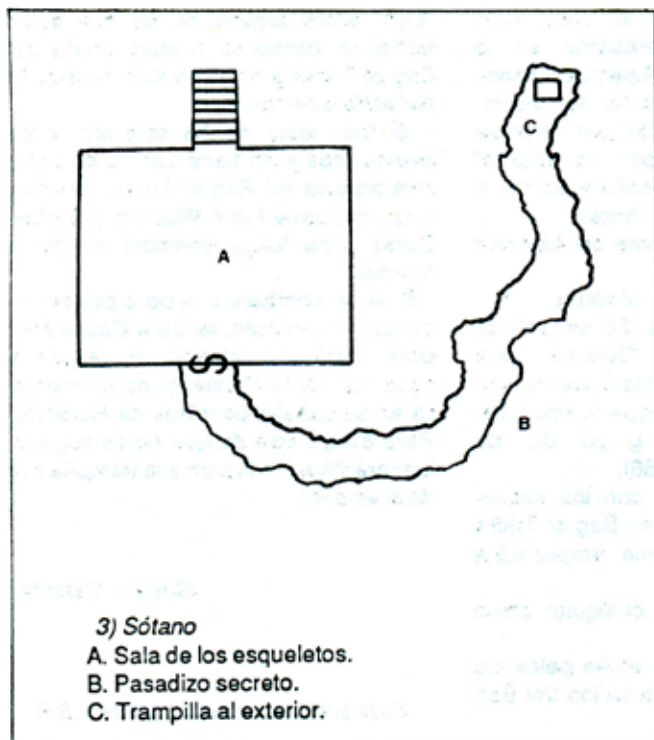
- Si todo esto no ha detenido a los aventureros y no tiene tiempo de sacar otra criatura del Bag of Tricks, Aloertius lanzará Cause Light Wounds y Bestow Curse para luego combatir cuerpo a cuerpo.

- Si en el combate cuerpo a cuerpo las cosas no van bien, lanzará Cause Fear para cubrir su retirada. Huirá por el pasadizo hasta el exterior donde montará en su caballo para huir de Havenfall. Para asegurarse de que no es seguido, lanzará Wyvern Watch a la trampilla que da al exterior.

Gustavo Castañer.

Esta aventura no es oficial de T.S.R.





PERSONAJES PRE-GENERADOS.				
	RANGER HUMANO	GUERRERO ENANO	GUERRERO-LAD. ALTO ELFO	CLERIGO-MAGO MEDIO-ELFO
EDAD	21	55	180	48
ALTURA	1'84	1'25	1'52	1'54
PESO	80'6	67'9	47'1	59'7
ST	18/35	18/76	18/75	11
IN	13	14	14	13
WI	14	12	12	18
DEX	16	14	18	13
CO	17	17	16	9
CH	12	10(11)	9	7
Com	+7	+8(+10)	+11(+13)	+11(+12)
HP	19	9	7	5
WP	Bastard Sword (Specialist) Long Bow	Battle Axe (Specialist) Hand Axe Light Crossbow	Long Bow Specialist Long Sword Dagger Garrot Spear	Footman Mace Footman Flail Quater Staff
NWP	Swimming Riding	Swimming Riding	Swimming Riding Alertness Rope Use Direction Sense	Swimming Riding Healing Plant Lore Animal Lore
AL	NG	LN	CN	LG

Hechizos del Clérigo-Mago:

3 de clérigo por día

Libro de Conjuros de Mago: Read Magic, Charm Person, Spider Climb y Find Familiar.

Familiar del Clérigo-Mago:

Small Hawk (MMII, pag. 64) AC 5, MV 36", HD1-1, HP 6, AT 3, D1/1/1, SA dive, SD never surprised, SI Sm.

Habilidades del Alto Elfo Guerrero-Ladrón:

PP 45%, OL 35%, F/R T 25%, MS 30%, HiS 30%, HN 15%, CW 85%.

El equipo de los personajes deberá ser determinado tirando los dados para el dinero.

R.O.L.E.

El juego de rol más pequeño!
(para masters con prisas.)

François Nedelec & Didier Guiserix

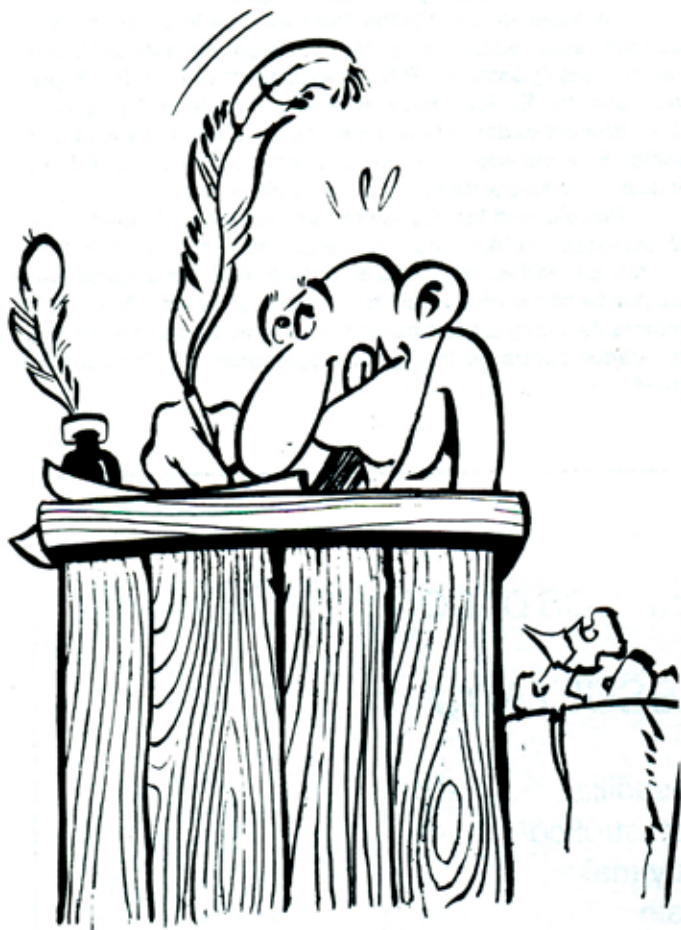
(c) Septiembre 1985

traducción del francés

Martin Smith & Silvie Poissenot

(c) Julio 1987

Se recomienda toda copia privada.



((Llego tarde)) dijo el conejo blanco de Alicia en el país de las maravillas, igual que él, dispones de poco tiempo. Dos horas de viaje en tren o una pausa entre dos citas. Tienes una idea para un escenario (un libro que acabas de leer, por ejemplo); varios amigos están listos para jugar; dispones de papel, de lápices y de dos dados de seis caras. ¿Como improvisar inmediatamente un juego de rol? R.O.L.E. responde a esta cuestión: cinco minutos para crear los personajes y empezáis la aventura. ¿Algún problema? Tira los dados y R.O.L.E. hará el resto...

Para los que no conocen el juego de rol (JdR), se trata de un diálogo entre los jugadores que tienen cada uno el rol de un personaje, y un Árbitro de Juego (A.J.). Este último cuenta la intriga, pone las circunstancias en escena, y describe los decorados (sitios, objetos) por donde evolucionen los personajes. Sobre todo, el A.J. encarna los figurantes (Personajes No Jugadores; P.N.J.) de la historia. Los jugadores son los héroes.

Es un juego sin "ganador", donde el propósito de los jugadores es vivir la aventura a través de sus personajes, y de salirse con la suya lo mejor posible.

Los jugadores son libres de hacer actuar o hablar sus personajes como les parezca. El A.J. juzga las palabras y las acciones propuestas por estos Personajes-Jugadores (P.J.) dentro del marco de la historia que está contando. El imagina las consecuencias lógicas o probables de su comportamiento, les describe una nueva situación, y así sigue.

El juego de rol es como un juego sin límite, una historia sin fin. Ningún límite material: todo transcurre en palabras y con imaginación. Sin límite de tiempo: una partida dura alrededor de cuatro horas, pero si su personaje ha sobrevivido, habiendo ganado experiencia o riquezas, nada impide al jugador vivir nuevas aventuras con él. Sin límites de espacio: desde la Europa medieval hasta las fronteras del imperio Galáctico, desde la América de Lovecraft hasta las tierras medias de Tolkien, desde las costas de Armorique hasta los universos paralelos de los Mensajeros Galácticos, desde Bagdad hasta Linais, aquí y allí, todo ha estado, es, o está por explorar para estos viajeros inmóviles, los jugadores de rol.

Concretamente, un juego de rol se desarrolla de la siguiente manera:

Antes de reunirse, el A.J. prepara su aventura. El imagina una intriga en la cual los P.J. pueden estar mezclados. Toma notas de las características y el rol de los P.N.J. importantes. El además diseña (entre otras cosas), solo para ayudar su memoria, los planos de los lugares claves de su historia, precisa el ubicamiento de ciertos objetos, etc.

Al empezar la partida, el A.J. se sienta a la punta de una mesa, detrás de un parapeto/pantalla que disimula sus notas. De dos a doce jugadores se instalan frente a una hoja que contiene los datos de su personaje, la Hoja de Personaje. Tras un breve prólogo destinado a describir la situación de los P.J. al principio de la aventura, comienza el diálogo.

El A.J. interroga los P.J. sobre su actitud frente a ciertos acontecimientos que les llegan a medida que progresan. Los P.J. interrogan al A.J. para obtener más detalles sobre el universo que les rodea, y sobre la posibilidad que tiene su personaje de cumplir tal o cual acción.

El A.J. es el Maestro del universo donde evolucionan los P.J. Sus decisiones son irrevocables. Claro está, que él no juega contra los jugadores; su misión es arbitrar, su placer es la puesta en escena. Imaginemos un error desafortunado del jugador: Hace falta que su personaje salte a través de un abismo de diez metros de largo. Basándose en el buen sentido (recordando que el record el mundo de salto: menos de nueve metros), el A.J. decide que el P.J. se estampa al fondo del abismo, cincuenta metros mas abajo. Pero puede haber, y las hay, decisiones más delicadas donde el A.J. prefiere no llegar a una decisión arbitrariamente. El utilizar entonces R.O.L.E. permite a todos por su simplicidad el interpretar a fondo su personaje.

R.O.L.E.

La Regla Opcional Limitada a lo Esencial (R.O.L.E.) consta de dos tablas que permiten, con la ayuda de dos dados de seis caras (2D), de calcular el resultado entre una acción premeditada y las posibilidades reales de su personaje, basado en las características inscritas sobre la hoja de personaje. La fuerza indica las capacidades físicas, y la inteligencia las facultades mentales.

Cada jugador lanza los dados, hace la suma, y anota en resultado sobre una hoja de papel para cada una de las

característica (F o I), entonces repite y apunta el resultado para la segunda característica.

Durante la partida, cuando el A.J. tiene una duda sobre el final de una acción mental (encontrar un indicio, comprender un mecanismo, enrollar a un P.N.J.) o física (pegar a un P.N.J., levantar un peso razonable, escalar una pared abrupta), el P.J. debe lanzar los dados; si el resultado es inferior a la característica concerniente, la acción sale bien, sino, fracasa. Basándose en las tablas, el A.J. imagina como continúa su escenario.

TABLA DE DIFICULTAD

Cuando el personaje quiere intentar realizar una acción, el A.J., con buen sentido y honestidad, atribuye a la acción un nivel secreto de dificultad: a cada nivel de dificultad de la tabla le corresponde un número de 0 a 10, precedido por un signo + ó -. Este número se utiliza como bonus (+) a sumar, o malus (-) a sustraer de la fuerza o de la inteligencia del personaje si este intento lo precisa.

Si el jugador, al lanzar los dados, obtiene un resultado inferior a la característica utilizado añadiendo el bonus o malus de dificultad, tiene éxito. Si es igual o superior, fracasa.

A título indicativo, se puede considerar que el derribar la entrada de una madriguera es una acción (física) fácil (F+4), mientras que una puerta normal es difícil (F-4), y una puerta blindada (aparentemente) imposible (F-10).

TABLA DE RESULTADOS

Est tabla permite al A.J., después de haber lanzado los dados, de juzgar el resultado de una acción utilizando el margen de éxito. Imaginemos un P.J. de una fuerza de 8 que intenta derrumbar una puerta normal: él debe sacar con los dados menos de 4 (8-4). Si el resultado es 2, la acción tiene éxito (margen de éxito 4-2=+2); nos referimos a la tabla de resultados, leemos que en frente del +2 se trata de un resultado favorable: la puerta cede. Si fuera 8, mal resultado, la puerta no se mueve. Si fuera 12, no solamente la acción fracasa, sino (4-12=-8) que el resultado es catastrófico: el A.J. explica al jugador que su personaje se ha machacado el hombro contra la puerta y que ésta ni siquiera ha temblado.

La tabla de resultados también puede servir al A.J. cuando éste duda sobre la evolución de ciertos acontecimientos (¿Cómo los P.N.J. reaccionan ante los P.J.? ¿Va ha llover?). El A.J. hace que los P.J. tiren los dados. Subtrae los dados que lanza él mismo y entonces mira a la tabla. El resultado de la sustracción (2D P.J.-2D P.N.J.) indica como se orientan dichos acontecimientos.

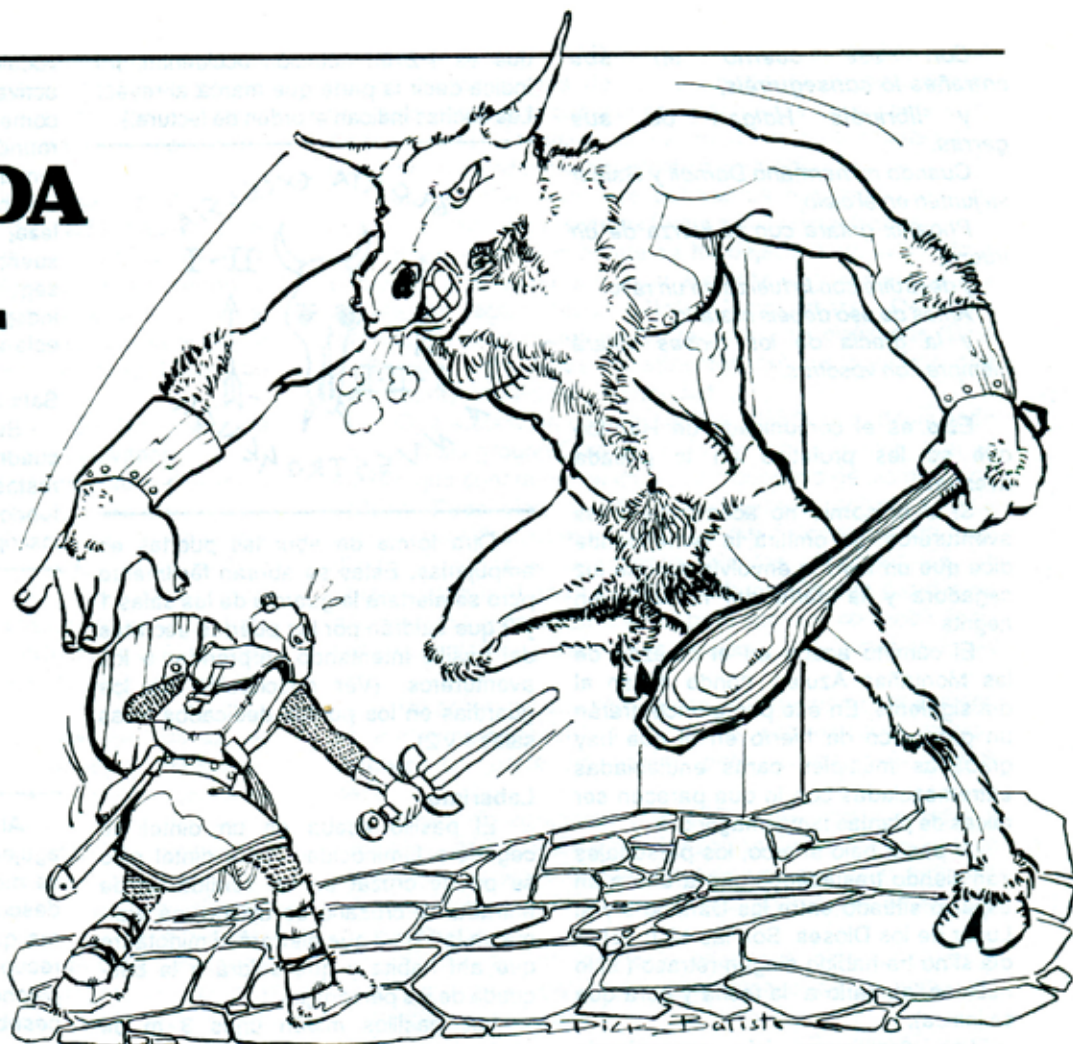
Por ejemplo los P.J. entran en una cafetería para pedir direcciones. El A.J. tira los dados: resultado 9. Los P.J. lanzan los dados: resultado 5. 5-9=-4, mal. Un silencio que se puede cortar con un cuchillo sigue su entrada. Si un P.J. intenta descongelar el ambiente, el A.J. podrá pedirle que tire los dados contra su Inteligencia agregando el mismo malus de -4.

Características +/- Dificultad - DOS DADOS

DIFICULTAD		RESULTADO	
-10	Imposible	Pesadilla	-10
-8	Casi imposible	Catastrófico	-8
-6	Muy difícil	Muy malo	-6
-4	Difícil	Malo	-4
-2	Bastante difícil	Desfavorable	-2
0	Normal	Mediocre	0
+2	Bastante fácil	Favorable	+2
+4	Fácil	Bueno	+4
+6	Muy fácil	Muy bueno	+6
+8	Casi infalible	Excelente	+8
+10	Infalible	Fantástico	+10

El A.J. puede redondear los resultados al número inferior si desea relentizar la acción o, al contrario, al número superior si quiere acelerarla.

PHOENIX O LA CAIDA DE HOLGART



MODULO PARA

**DUNGEONS
& DRAGONS®**

Esta aventura ha sido pensada para que la juegue un grupo de 6-7 aventureros de tercer nivel, con las reglas de Dungeons & Dragons Básico. No es una aventura oficial de Dalmat Carles, Pla, S.A., ni de T.S.R. Cuarta y última aventura de la campaña de "LA VENGANZA DE GAINOR".

Información para los Jugadores

A partir del Puente Perdido, los aventureros se dirigen a las Montañas Azules donde deberán encontrar a Phoenix, hijo de Gainor y general de las fuerzas del caos que sitian Holgart. En esta aventura se decidirá el futuro de la ciudad y también el de los aventureros. Un cuerno sagrado y la astucia de los personajes puede hacer que la misión acabe en éxito o fracaso. ¡Daos prisa, pues el tiempo es primordial!

Información para el Master

A mitad de camino entre el Puente Perdido y las Montañas Azules, los aventureros encontrarán los restos de 4 carros medio calcinados y su contenido tirado por el suelo. Este consta de baúles con ropas vistosas, instrumentos musicales, frascos de "pociones milagrosas" y otros pertrechos típicos de una caravana de saltimbanquis. En el suelo y en los carros se pueden encontrar 3 cuerpos humanos horriblemente mutilados y, por lo que se puede adivinar, de avanzada edad. Los personajes pueden deducir que la desdichada caravana se dirigía a la famosa fortaleza del Suroeste, situada al final del plano de Misarte y que guarda esa parte de la frontera de Holgart de un posible ataque de las fuerzas de Nagor.

Si efectúan un registro, encontrarán 200 mo en una bolsa que hay dentro de un baúl, por lo que se puede suponer que no fueron atacados para robarlos. Los restos humanos que se verán en el castillo de Phoenix son los despojos de los desafortunados viajeros.

A partir de este punto el camino penetra en las Montañas Azules y se

hace más estrecho y tortuoso. Tres días después de dejar el puente llegarán a la altura de una gran roca, de lisa superficie, que se encuentra en una curva del camino. Al alcanzarla, el cielo se nublará abundantemente y descargará una fuerte tormenta eléctrica sobre la roca, inundándola de una fulgurante luz. Al mismo tiempo un potentísimo rayo caerá sobre el unicornio y lo envolverá en una luz cegadora. Unos segundos después pasará la tormenta, el cielo volverá a estar despejado y los personajes podrán observar que en el lugar que antes ocupaba el unicornio sólo hay un brillante cuerno de oro y que la gran peña, lisa anteriormente, está ahora labrada con un mensaje:

*"Existe un espacio que no es vuestro espacio,
con un tiempo que es vuestro tiempo.*

*En un lugar de este espacio
se encuentra el hijo del tullido,
Phoenix,
a quien os ha sido encargado destruir.*

*Con ese cuerno en sus
entrañas lo conseguiréis,
y libraréis Holgart de sus
garras.*

*Cuando mi hermano Dornolt y Gainor
se junten en el cielo,*

*Phoenix gritará con la fuerza de un
trueno,*

y destruirá con la fuerza de un rayo.

Antes de eso debéis matarlo,

*y la gracia de los dioses estará
siempre con vosotros."*

Este es el comunicado de Haroldo
que se les profetizó en la pasada
aventura.

Si el unicornio no acompaña a los
aventureros, se omitirá la parte donde
dice que un rayo lo envolvía en una luz
cegada y la parte del mensaje en
negrita.

El camino acaba en el corazón de
las Montañas Azules, donde llegan al
día siguiente. En ese punto encontrarán
un gran arco de hierro en el que hay
grabadas múltiples caras endiabladas
entremezcladas con lo que parecen ser
raíces de plantas fantasmagóricas.

Al pasar bajo el arco, los personajes
irán siendo trasladados uno a uno a un
espacio situado entre las Darland's y el
Lugar de los Dioses. Son las 12 h del 6º
día si no ha habido ningún retraso (si lo
hubiese, sumarlo a la fecha y hora que
se indica).

Los personajes irán apareciendo
bajo otro arco de roja fosforescencia
que se abre a una tierra oscura y cu-
bierta por dos palmos de densa niebla.
El paisaje es plano y desolado a excep-
ción de unos pocos árboles, secos y
retorcidos, repartidos por todas partes.
El cielo está abundantemente estrellado
y en él resaltan por su brillo dos
estrellas, muy próximas entre ellas.
Justo debajo de éstas se dibuja la forma
de un castillo, a unos 30 minutos de
camino.

Al llegar a las puertas de la fortaleza
se encuentran dos obeliscos ricamente
labrados en los que se pueden leer
frases de la liturgia del caos que hablan
del acontecimiento que va a ocurrir.

A partir de la entrada del castillo, el
Master debe ser muy cuidadoso en el
control del tiempo, ya que es importante
saber a que hora llegan a la sala 24.

Castillo

Unos amplios escalones llevan a las
puertas del castillo, formadas por dos
hojas de acero con una inscripción en el
centro.

Al gritar "*A nuestro señor excelsia
gloria*" se abrirán las puertas dando
paso a un pasillo que lleva al centro de
la fortaleza. (I-II indica que tienen que
decir la parte que marca en orden ya

que es 1-2 en notación occidental. II-I
indica decir la parte que marca al revés.
Las flechas indican el orden de lectura.)



Otra forma de abrir las puertas es
empujarlas. Estas se abrirán fácilmente
pero se alertará la guardia de las salas 1
y 2 que saldrán por las puertas secretas
del pasillo intentando sorprender a los
aventureros. (Ver descripción de los
guardias en los puntos dedicados a las
salas 1 y 2).

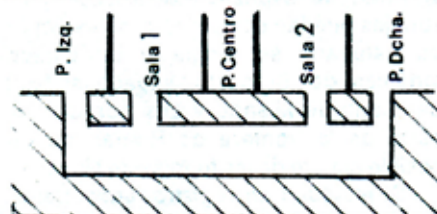
Laberinto

El pasillo acaba en un dintel de
cegada luminosidad. Este dintel sólo
se puede cruzar en un sentido: el de
entrada. Al cruzarlo se activa una alar-
ma en la sala 3 que alertará al minotauro
que ahí habita y que saldrá a la bús-
queda de los personajes.

Los pasillos miden unos 3 m de
ancho y otros 3 m de altura. No son muy
gruesos, por lo que se pueden oír los
pasos a 2 pasillos de distancia. En el
centro del laberinto se levanta un tubo
de piedra que es el encargado de
transmitir la luz de la estrella de Gainor
a Phoenix, para que se produzca la
metamorfosis de la que se hablará más
adelante. Este tubo cruza todo el
dungeon y es imposible de bloquear.

Salas 1 y 2

La sala 1, la 2, y los pasillos
periféricos están comunicados por un
túnel subterráneo iluminado, al que se
accede por las cuatro escaleras de
caracol señaladas en el plano.



Las dos salas son idénticas. En
cada una de ellas hacen guardia tres
armaduras colgadas en la pared, al lado
de una mesa donde están las armas. Al
detectar algún intruso, en el pasillo o en
la sala, se iluminará con una fuerte luz
azul una esfera que descansa en un

zócalo del centro de la sala. Una vez
activada esta alarma, las armaduras se
comenzarán a montar y tardarán un
round en coger las armas. Son algo
lentas, por lo que tienen un -1 en su tiro
de iniciativa. Por su especial natura-
leza, no les afectan los conjuros de
sueño y encantamiento. Las armaduras
seguirán activadas hasta la muerte,
independientemente del estado de la
esfera.

Sala 3

Sala del minotauro. Especie de
cuadra con un penetrante olor, llena de
restos humanos y de excrementos. Al
fondo hay un pesebre de piedra con una
inscripción:

66

Al pulsar simultáneamente los
agujeros de los tres seises, el pesebre
se moverá hacia la derecha dejando al
descubierto un agujero con unas escale-
ras que descienden. Al poco, el pasillo
recupera la horizontalidad y una
palanca en la pared permitirá volver el
pesebre a su sitio. Dos metros más ade-
lante, vuelven a verse unas escaleras
que dejan en un pasillo aparentemente
al mismo nivel que la sala 3.

Al final de este pasillo, llaman la
atención dos cosas. Una es un foso que
hay justo antes de entrar en la sala 16,
que ocupa todo el pasillo a lo ancho, y
de unos dos metros de longitud. Es muy
profundo, tanto que no se llega a ver el
fondo.

La otra es un agujero en la pared, un
poco antes de llegar al foso, de unos 20
cm. de diámetro. En su interior se ven
tres cuerdas, una al lado de la otra, y en
su exterior hay grabada la siguiente
inscripción: -I-III-II

Estas cuerdas sirven para desac-
tivar la trampa de la sala 16. La combi-
nación correcta es tirar 6-1=5 veces de
la primera cuerda, tirar 6-3=3 veces de
la cuerda del centro y tirar 6-2=4 veces
de la última cuerda.

El foso es para desalojar el aceite de
la sala 16 una vez se ha utilizado la
trampa. La sala 16 no tiene puerta, sólo
hay un dintel de entrada.

Sala 4

Todo personaje que penetre en esta
sala será teletransportado a la sala 5.

Sala 5

Todo personaje que penetre en la
sala 5, será teletransportado a la sala 4.

Un personaje sólo podrá ser teletransportado una vez, sea cual sea la dirección.

Sala 6

Sala de armas. Gran sala iluminada en la que se puede ver una diana, un aparato de limpiar armaduras (basado en la fricción con arena), una muela, una mesa con una esfera de cristal, un yunque, una fragua y dos armarios con túnicas y estandartes. En la pared NE hay una puerta que comunica con la sala 7. En la pared SE se ven tres armaduras colgadas que se activarán cuando la esfera se ilumine, al entrar alguien en la estancia. La armadura central es el jefe de guardia.

Sala 7

Depósito de armas. En esta sala no iluminada se pueden encontrar arcos y

flechas, ballestas, dagas, mazas y otro armamento de vulgar calidad. Sobre una mesa se pueden ver útiles de herrería.

Sala 8

Gran sala iluminada, con una larguísima mesa de roble en el centro. En cada extremo de la mesa hay una silla ricamente ornamentada.

En las paredes hay argollas y en algunas de ellas todavía cuelgan cadáveres humanos en avanzado estado de descomposición.

En un armario en la pared NE se encuentra una rica vajilla valorada en unas 500 mo.

Sala 9

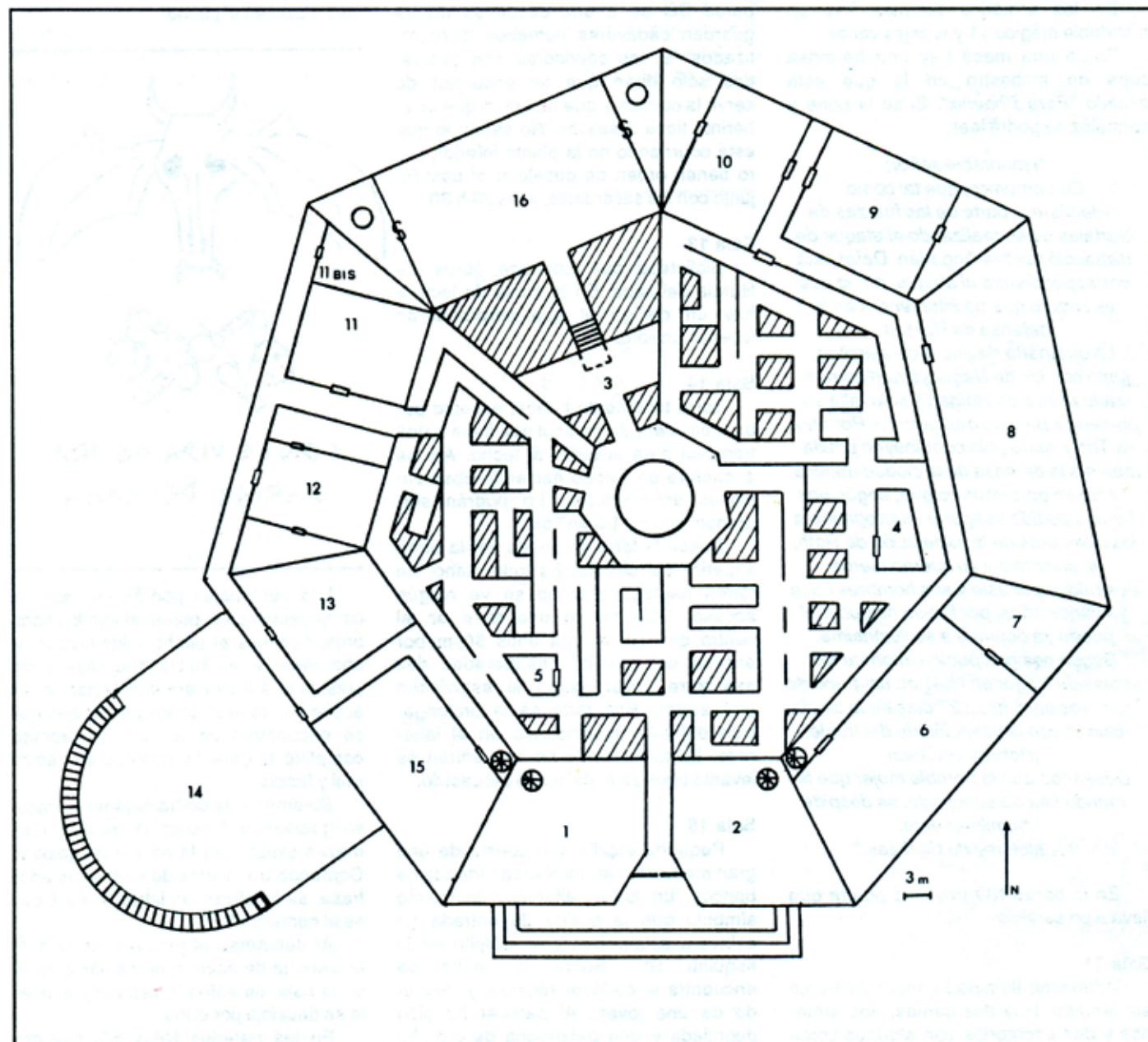
Habitación iluminada, decorada claramente para una mujer. En su interior hay un gran dosel, dos armarios, una mesa, una cuna vacía y una mesita de

noche con un gran espejo. En la pared cuelgan vistosos tapices ilustrando escenas campestres.

Todo personaje legal o neutral que entre en la sala se verá atezado por un inmenso odio hacia el espejo, si no supera un tiro de salvación contra conjuros. Su deseo será romper el espejo, y al hacerlo perderá 1d8 puntos de golpe. Cualquier otro personaje reflejado en el espejo en el momento de su ruptura, perderá 1d6 puntos de golpe. Una vez roto, perderá su poder.

En los armarios hay una rica coraza y un gran martillo de guerra, así como lujosos vestidos de clériga. En la mesita hay útiles típicos de una mujer de la época.

En la pared SE hay una puerta de madera que lleva a un lujoso servicio en donde se pueden hallar frascos de sales de baño y perfumes varios.



Sala 10

Lujoso dormitorio iluminado que consta de 3 armarios, otra cama con dosel y una mesa de trabajo. En las paredes hay tapices que ilustran escenas bélicas, más burdos que los de la sala anterior.

Todo personaje legal que entre en la habitación, deberá realizar un tiro de salvación contra conjuros. Si lo falla, se verá poseído por una locura pasajera (1d4 asaltos) que le hará pelearse con el resto de los componentes del grupo.

Los armarios contienen una ornamentadísima coraza mágica. Si se la pone alguien que no sea Phoenix, comenzará a contraerse y el personaje que la lleve morirá aplastado si no consigue sacársela a tiempo. Para eso, deberá superar dos tiradas consecutivas contra su destreza, realizando una por round. La armadura le hará 1 pt de golpe por round.

En los armarios también hay un mandoble mágico +1 y ropajes varios.

Sobre una mesa hay una hermosa copa de alabastro en la que está pintado "Para Phoenix". Si se la pone a contraluz se podrá leer:

"Honorable señor:

Os comunico, que tal como ordenásteis, parte de las fuerzas de Garfalas están realizando el ataque de distracción sobre Angorlán. Dabar está correspondiendo al ataque, por lo que es seguro que no intervendrá en la defensa de Holgart.

La otra parte de nuestros ejércitos, junto con los de Nagor ya han comenzado el sitio de Holgart y sólo falta su presencia para su destrucción. Por ahora Trid y Astra sólo contribuyen tímidamente a la defensa de la ciudad maldita. También os comunico que, según nos hemos podido asegurar interrogando a los miembros de la expedición de Roth, el unicornio y su cuerno fueron destruidos por éste y sus hombres hace ya varios años, por lo que ningún mal puede ya ocurrirle a su ilustrísima.

Según nos han podido informar los espías de Nagor en Holgart, un grupo de hombres salió hace 27 días de la citada ciudad con la intención de destruirle.

¡Pobres infelices!

Deseando que la horrible mujer que le mando sea de su agrado, se despide humildemente:

Neiklot, rey de Garfalas."

En la pared NO hay una puerta que lleva a un servicio.

Sala 11

Dormitorio iluminado, modestamente amueblado. Hay dos camas, dos armarios y dos escritorios con algunos libros

y escritos con los cálculos de las posiciones de los astros.

En una mesa hay instrumentos de alquimia y tres frascos, en cuyas etiquetas rotas se puede leer: ...Cl... (Curación 1d6+1), ...ITA... (Levitación) y CU... (Cucaracha. Se convierte en cucaracha durante 1d8 turnos).

En los armarios hay las ropas típicas de clérigo.

Sala 11 bis

Servicios.

Sala 12

Cocina en la que hay dos servidores cocinando un tronco humano en un asador situado en el centro de la estancia. Cuando entran los personajes uno tiene un cuchillo en la mano, mientras otro da vueltas al asado.

Hay dos puertas. La de la pared NE da a sus cuartos. Sin interés. La de la pared SO da a una despensa donde guardan cadáveres humanos descuartizados. Si los servidores son torturados sólo dirán que se encargan de servir la comida y que han oído que el laberinto tiene 3 salidas. No saben lo que está ocurriendo en la planta inferior, pero tienen orden de desalojar el castillo, junto con los sacerdotes, a las 23 h 30'.

Sala 13

Biblioteca que contiene libros de liturgia del caos. En la mesa de lectura hay un clérigo al que sorprenderán leyendo un libro.

Sala 14

Torre totalmente hueca, excepto por un a escalera de caracol que lleva a una trampilla para acceder al techo. Ahí se encuentra un clérigo haciendo observaciones astronómicas. Lo podrán sorprender con un 1-3 en 1d6.

Desde la torre se puede ver la parte superior del castillo. Es todo plano, de forma heptagonal y no se ve ningún acceso. Sólo se ve una torre en el centro que se levanta unos 50 m por encima del castillo. Las paredes des esa torre brillan como si estuviesen embreadas. Esa torre es la prolongación del tubo mencionado en el laberinto. La torre donde se encuentran se levanta unos 20 m del techo del castillo.

Sala 15

Pequeña capilla que consta de una gran mesa de mármol blanco rodeada de bancos, un lujoso altar con el mismo símbolo que la puerta de entrada (la calavera solamente) y un púlpito en la esquina SE. Sobre la mesa se encuentra el cadáver reciente y desnudo de una joven. Al parecer ha sido degollada y una palangana de oro (50

mo) contiene su sangre. Parece un típico sacrificio del caos para tener buenos auspicios.

Sala 16

Gran sala iluminada y embaldosada con losas de 2x2 m. En el centro de la sala hay una estatua representando a Phoenix.

Si no han desactivado la trampa, ésta se activará al pisar las losas que rodean la estatua. La activación de la trampa consiste en la bajada desde el techo de una plancha de acero que bloquea la salida y la apertura de 15 orificios en las paredes, que comenzarán a verter aceite. A los 4 rounds todo el suelo estará inundado, por lo que las acciones físicas se verán penalizadas. En ese momento se cerrarán los agujeros y la cabeza de la estatua comienza a ponerse al rojo vivo, mientras aparece la siguiente inscripción en el pecho:



CON LA VIDA SE IRA
Y CRIAR DESEARA

Los personajes podrán ver cómo a continuación se le ponen al rojo los hombros, después el pecho y los brazos, el abdomen, y así hasta que llega a los pies, lo que provocará la inflamación del aceite y la muerte de los personajes que se encuentren en la sala. El proceso completo tardará 10 minutos en tiempo real y ficticio.

Solamente se podrá detener el proceso golpeando 7 veces la estatua. (Las mazas simbolizan la acción de golpear. Contando tres series de seis letras en la frase, se localizan las letras V, I e I, que es el número VII= 7).

Al detenerse el proceso, se levanta la plancha de acero que mantenía sellada la sala, se enfría la estatua y el aceite se desaloja por el foso.

En las paredes NE y SO hay dos

puertas secretas que dan a sendos cuartos sin iluminar. En ambas hay un ascensor que consta de una plataforma enganchada a unas cuerdas que penetran en el techo. En la plataforma hay grabada la frase: "Da la orden". Los ascensores son basculantes, así que si uno sube, el otro baja, y viceversa. El ascensor de la sala SO se encontrará arriba.

Si los personajes buscan puertas secretas en las paredes de la sala 16, tendrán un 30% de probabilidades de encontrarlas justo antes de que se inflame el aceite. Es condición indispensable que les haya salido antes el tiro de encontrar paredes deslizantes.

Sala 17

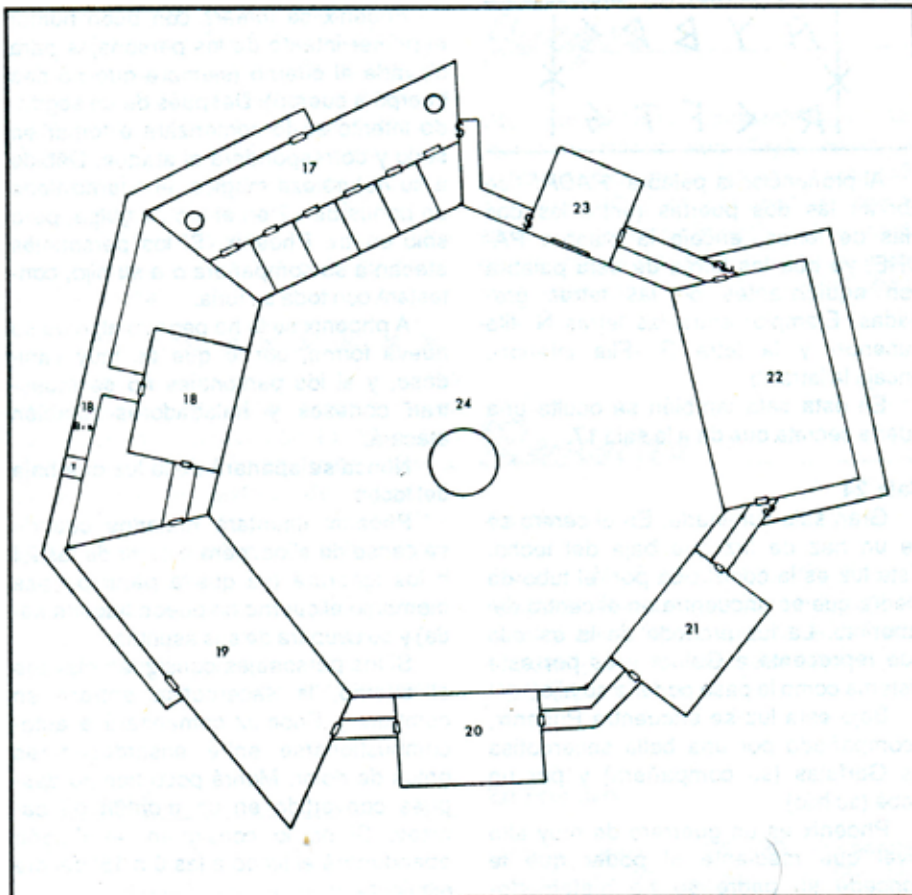
A medida que los personajes descienden por los ascensores, verán cómo esta sala se ilumina de una luz azulada proveniente de una esfera situada sobre una mesa en el centro de la estancia. Esta esfera activará la armadura que reposa a la izquierda de la puerta de salida. En esta sala también encontrarán 5 sucias celdas vacías, a excepción de algunos huesos. En la pared NE se oculta una puerta secreta que, a través de un pasillo, lleva a la sala 23.

Sala 18

Sala iluminada, con dos grandes puertas de hierro. Al entrar 3 aventureros, las puertas se bloquearán y aparecerán 9 esferas de energía de color verde, flotando a la altura del techo. Inmediatamente después, una de las esferas descenderá lentamente a una altura de unos 4 m y tras una leve vibración se dirigirá a gran velocidad hacia uno de los personajes. La esfera desaparecerá después del ataque. Para saber si la esfera hace blanco en el personaje, este deberá realizar un tiro contra su destreza. No se tira contra CA porque las esferas atraviesan las armaduras y sólo se las puede esquivar. Las esferas hacen 2 puntos de golpe. Una vez hayan bajado las 9 esferas, las puertas se desbloquearán.

Pasillo 18 bis

En este trozo de pasillo se esconde una trampa. Un sector del suelo, basculante, que ocupa toda la anchura del pasillo, cederá al peso del personaje que lo pise. La sección de suelo mide 4 m de largo y bascula sobre un eje que lo atraviesa a lo ancho. El personaje que caiga se hará 1d2 puntos de golpe y la sección de suelo quedará vertical, por lo que los personajes se encontrarán con un agujero de todo el ancho del pasillo, dos de profundidad y con una "pared" de dos metros de alto al otro lado.



Sala 19

Gran estudio iluminado, con un pergamino dentro del pentáculo que hay en el centro de la sala. También hay una estantería con libros y una mesa de alquimista que, aparte de instrumentos varios, tiene dos pociones de curación que sanan 1d6+1 puntos de golpe y una de antiveneno.

En el pergamino hay dos conjuros. Uno teletransporta al personaje que esté dentro del pentáculo al exterior del castillo y el otro a la sala 22. Como los conjuros son de alto nivel, el mago y el elfo que los ojea sólo entenderá que son de teletransportación, pero no sabrán a dónde llevan.

Sala 20

Todo personaje que penetre en esta sala tendrá que realizar un tiro de salvación contra conjuros. Si no lo pasa se verá arrastrado a la desenfadada orgía que se está celebrando en la sala. En ella se pueden ver una masa de cuerpos jóvenes de todas las razas humanoides envueltos en un olor de sudor y alcohol (entre otros). El efecto durará 1d10 asaltos.

Sala 21

Las dos puertas de esta sala son recias y tiene un cerrojo que las cierra desde el exterior. En las dos puertas hay grabada la frase: "Jamás volveréis

a ver algo tan horrible". En el interior se encuentra una medusa. También hay una fuente y una mesa de piedra con restos de carne. La medusa se encuentra sentada al lado de la mesa, mirando hacia la puerta de la pared NE.

Sala 22

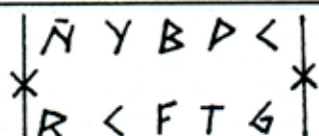
En la puerta de esta oscura sala hay escrito: "Gloria eterna a nuestros héroes". En la pared del pasillo de la derecha, al lado de la puerta, hay escrito 3.5.4.5.

Al decir "a héroes nuestros héroes" (palabras números 3,5,4 y 5 de la frase de la puerta) se abrirá un sector de pared que da a un pasillo que permite evitar esta sala. En las dos puertas hay la misma inscripción y en las dos entradas del pasillo hay la misma serie numérica.

En la sala hay 6 ataúdes que contienen 6 esqueletos. Al fondo hay unas escaleras que descienden a un panteón y más al fondo de la sala hay una esfera de cristal que se iluminará al entrar los personajes. Este efecto alertará a los esqueletos y al wight que descansaba en un sarcófago que guarda en el panteón.

Sala 23

Sala de pequeñas dimensiones, vacía a excepción de una gran puerta metálica en la que hay grabada:



Al pronunciar la palabra "PADRE" se abrirán las dos puertas (entre las dos filas de letras, encaja la palabra PADRE, ya que las letras de esta palabra son equidistantes de las letras grabadas. Ejemplo: entra las letras N -fila superior- y la letra R -fila inferior-, encaja la letra P).

En esta sala también se oculta una puerta secreta que da a la sala 17.

Sala 24

Gran sala iluminada. En el centro se ve un haz de luz que baja del techo. Esta luz es la conducida por el tubo de piedra que se encuentra en el centro del laberinto. La luz procede de la estrella que representa a Gainor y es por este sistema como le pasa poder a su hijo.

Bajo esta luz se encuentra Phoenix, acompañado por una bella sacerdotisa de Garfalas (su compañera) y por un bebé (su hijo).

Phoenix es un guerrero de muy alto nivel que mediante el poder que le concede su padre se ha metamorfoseado en dragón negro. Los dados de golpe del nuevo Phoenix dependen del tiempo. Ha comenzado su existencia como dragón a las 0 h del corriente día y va creciendo a razón de 1/2 dado de golpe por hora a partir de ese momento. Justo a las 24 h, la estrella se encontrará en el centro del tubo y se juntará con la de Dornolt. Este provocará un rapidísimo aumento del tamaño y poder de Phoenix y sus dados de golpe llegarán a 25. El castillo no podrá contener su volumen y se derrumbará a medida que vaya creciendo, alcanzando una altura de unos 100 m. Viendo Phoenix completada la metamorfosis, abandonará el "limbo" en el que se encuentra y bajará a las Darland's (junto con su compañera e hijo) para completar su misión. Una vez Phoenix haya abandonado este espacio, la puerta que ha conducido hasta aquí a los personajes desaparecerá, y si éstos no han salido antes, se quedarán en este espacio por siempre jamás.

Comportamiento de Phoenix

Phoenix se encuentra muy seguro de sí gracias a la carta recibida de Neiklot. Phoenix piensa que el cuerno que llevan los personajes es falso (al menos al principio). En realidad es el cuerno verdadero, pero los expedicionarios de Roth dijeron a Neiklot que lo habían destruido para evitar represalias por el fracaso de la misión.

Phoenix se tomará con buen humor el primer intento de los personajes para clavarle el cuerno (siempre que no sea cuerpo a cuerpo). Después de un segundo intento se lo comenzará a tomar en serio y corresponderá al ataque. Debido a su naturaleza mágica, el cuerno tiene un bonus de +2 en el tiro de golpe, pero sólo contra Phoenix. Si los personajes atacan a su compañera o a su hijo, contestará con toda su furia.

A phoenix se le ha pegado algo de su nueva forma, por lo que es muy vanidoso, y si los personajes no se muestran corteses y halagadores también atacará.

Nunca se apartará de la luz que baja del techo.

Phoenix intentará matarlos cuando se canse de ellos, pero a partir de las 24 h los ignorará (ya que a partir de ese momento el cuerno no puede hacerle nada) y se ocupará de sus asuntos.

Si los personajes consiguen clavarle el cuerno, la sacerdotisa entrará en combate y Phoenix comenzará a auto-combustionarse entre ensordecedores gritos de dolor. Morirá poco tiempo después convertido en un montón de cenizas. Si no lo consiguen, el dragón abandonará el limbo a las 0 h 15' del día siguiente.

Si los personajes concluyen con éxito la misión, volverán a Holgart y, si van por el paso de Rogant, verán las derrotadas fuerzas del caos regresar a sus lugares de origen.

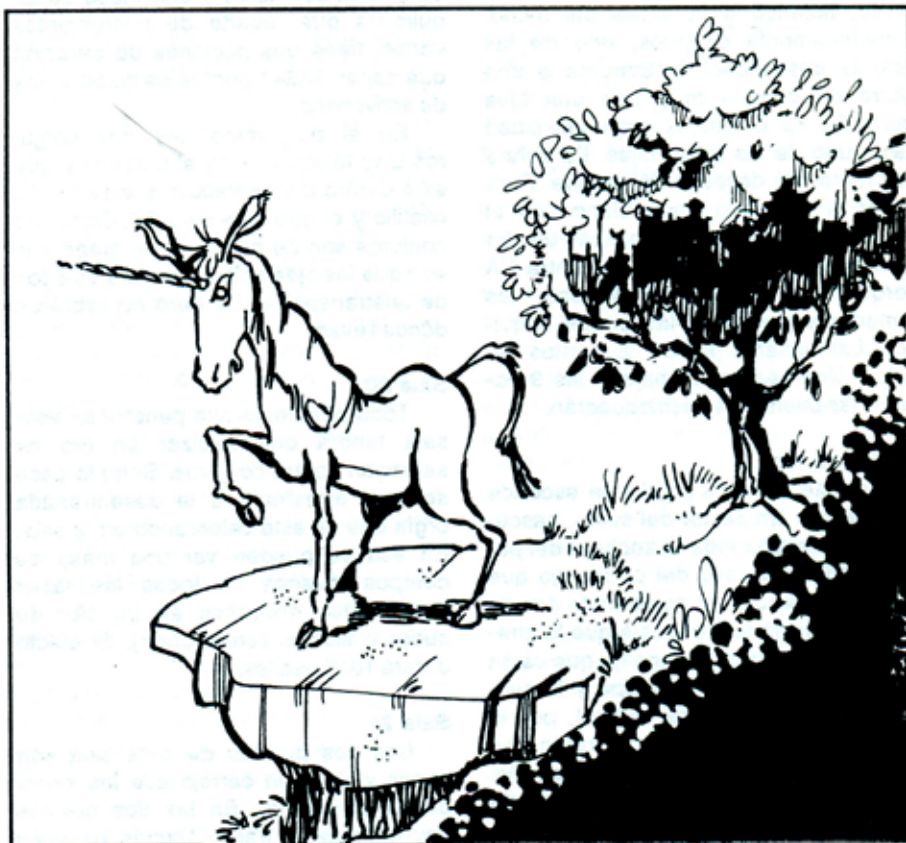
Al llegar a Holgart, un mes más tarde, verán las huellas del terrible choque en las murallas y en las calles de la ciudad.

La guardia de la segunda muralla conducirá al grupo al palacio real donde serán recibidos por el rey Véctor, cansado pero feliz. Este les dará las gracias y les dirá que debido a la guerra tiene las arcas vacías, pero les concederá un condado en el que podrán cobrar los impuestos cuando construyan un edificio fortificado y puedan mantener una guardia para defender a sus vasallos. Se trata del condado de Perifal, al NE de Holgart, y que les puede rentar una 120000 mo anuales. También les dará un salvoconducto de "personas gratas" en Holgart que les abrirá las puertas de la ciudad.

Después de esto, les obsequiará con un pequeño banquete donde bellas y atractivas doncellas bailarán para ellos...

En el supuesto caso de que no hayan conseguido matar a Phoenix y regresan a Holgart, podrán ver que la ciudad ha sido tomada por las caóticas fuerzas de Nagor y Garfalas. La mayoría de los habitantes han muerto (enter ellos el rey Véctor) y el resto han huido o son esclavos. Dentro de poco comenzará el año I del rey Phoenix de Holgart. Se acerca una época oscura a las Darland's.

Miguel Angel Diaz.



C.A.	Guardias	jefe Guardias	Minotauro	Sacerdotes	Servidores
D.G.	3	3	6	7	9
Movimiento	1	2	6	Nivel 3º	1
Ataque	30(10 m)	30(10 m)	36(12 m)	36(12 m)	36(12 m)
Daño	Espada	Mandoble	Cornada/Mordis.	Maza	Cuchillo/Puño
Protección	1d8	1d10	1d6/1d6	1d6	1d4 ó 1
Moral	Guerrero 2	Guerrero 3	Guerrero 6	Clérigo 3	Humano normal
Alineamiento	12	12	12	10	8
Valor PX	caótico	caótico	caótico	caótico	caótico
P.V.	15	30	275	45	10
	6	11	27	15	5

C.A.	Medusa	Esqueletos	Wight	Sacerdotisa	Phoenix
D.G.	8	7	5	7	2
Movimiento	4**	1	3*	Nivel 4º	Ver texto **
Ataque	27(9 m)	18(6 m)	27(9 m)	36(12 m)	27(9)/72(24 m)
Daño	Mord/+ Venen	Espada N	Toque	Conjuros	2 garras/Mordedura
Protección	1d6 + Veneno	1d8	Baja nivel	-	1d8/1d8/4d8
Moral	Guerrero 4	Guerrero 1	Guerrero 3	Clérigo 4	Guerrero 11
Alineamiento	8	12	12	12	11
Valor PX	caótico	caótico	caótico	caótico	caótico
P.V.	175	10	50	50	175 x D.G.
	20	7	14	19	según D.G.

Phoenix: Forma de aliento: línea de ácido; radio: 30 x 1'5; Conjuros: 3 de primero y 3 de segundo (bloqueo entradas, encantamiento, luz, fuerza fantasmagórica, imagen espejo y telaraña).

el mayor surtido de miniaturas para JdR, dioramas, etc.

(93) 322.0620

**JUEGOS SIN
FRONTERAS**



**Figuras y monstruos
Oficiales en Exclusiva**

Avenida de Roma 97-5-1

08029 - Barcelona

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

El grupo entró en la taberna. El camino fue duro y deseaban sentarse a tomar algo. Miraron a su alrededor pero no consiguieron ver ninguna mesa, la estancia estaba vacía, sin embargo el típico hedor a taberna de pueblo dominaba el ambiente. Estaban en el lugar correcto, pero, en otra dimensión. Las mesas, los bancos, e incluso la barra, donde un afanado posadero servía las bebidas, se encontraban impresas sobre la superficie blanca cuadriculada que servía de suelo.

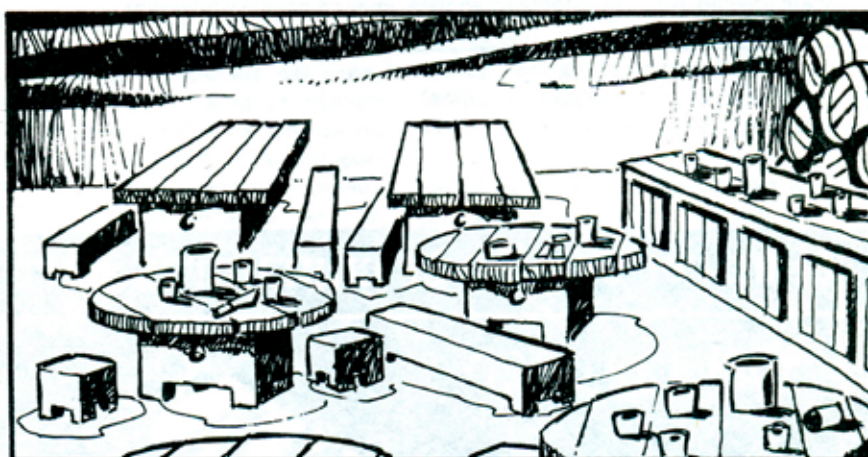
ESCENART

A[®] no basta imaginarlo, VÍVELO!

Si tus personajes pertenecen al mundo de las tres dimensiones, haz que el escenario también lo sea. Ganaran ellos y tú.

ESCENARIOS

- Df.1 Ruinas de cripta
- Df.2 Entrada de castillo
- Df.4 Suelos
- Df.5 Paredes st. 2 cm.
- Df.6 Paredes st. 4 cm.
- Df.7 Paredes st. 6 cm.
- DfA.1 Puerta y trampilla



NOVEDADES

- Df.3 Torre del Unicornio
- Dfh.1 Cocina
- Dfh.2 Taberna
- Dfh.3 Habit. de Mago
- Dfh.4 Barracón
- DfA.2 Columnas



ESCENART

C/. Rios Rosas, 6 Bajos
08006 Barcelona (España)

Para información
y catálogo



c. San Hipòlit, 20.
08030 Barcelona



HEROES
The Role-Playing Magazine



BILLARES SOLER

Jocs i Coses

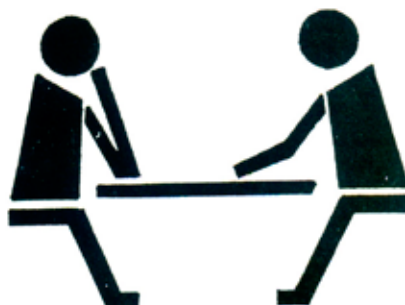
ESPECIALISTAS EN JUEGOS

NACIONALES

Y

EXTRANJEROS

NAC
DISET
EDUCA
DALMAU CARLES
M.B.
CEFA
DIDACTA
BORRAS
ETC...

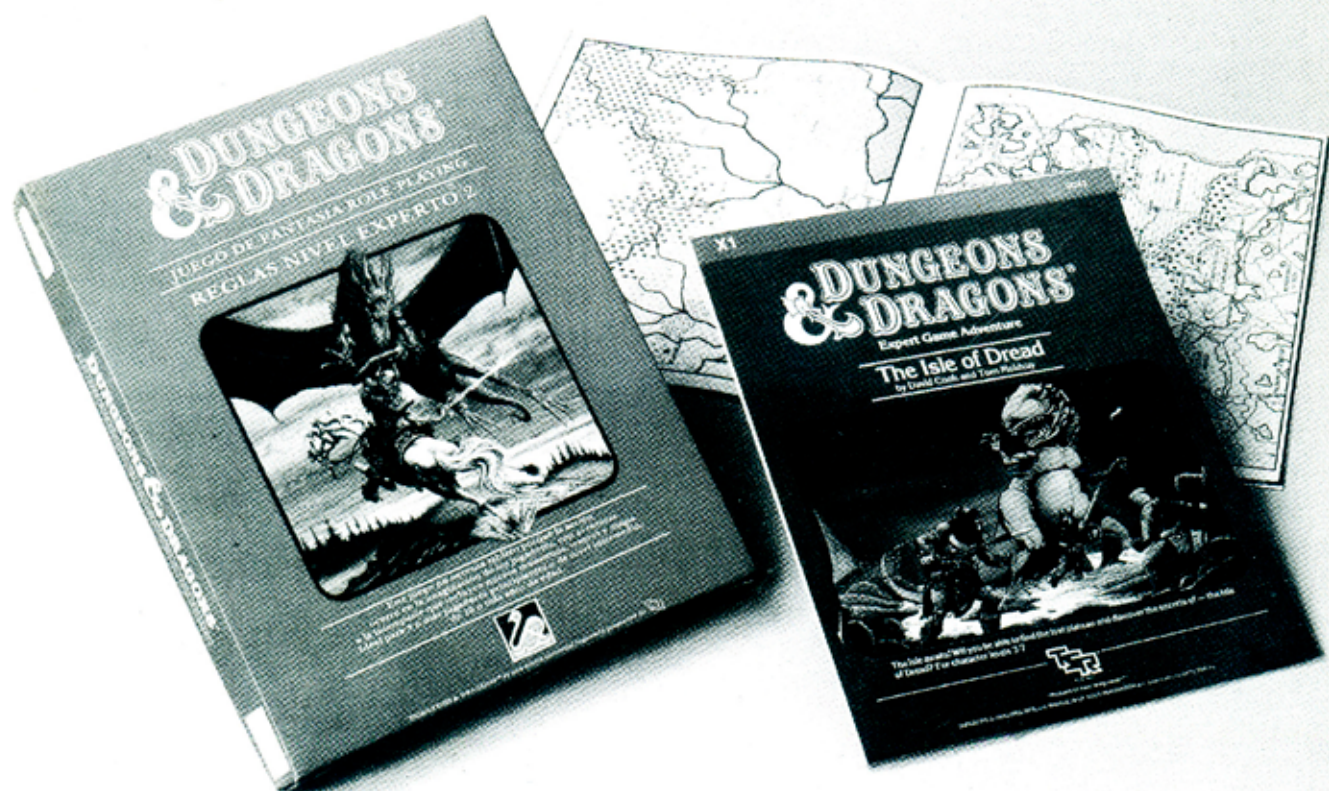


AVALON HILL
VICTORY GAMES
STANDARD GAMES
TSR
GAMES WORKSHOP
INTERNACIONAL TEAM

Gran Via Corts Catalanes, 519 - TEL- 254-67-50

DUNGEONS & DRAGONS®

ENTRA EN EL MUNDO DE LA FANTASIA CON D & D



Próximamente
aparición del nivel experto

Contenido Caja Experto: Libro de reglas y módulo X1. La Isla del Terror



PIONERO DEL JUEGO DE FANTASIA

DALMAU CARLES, PLA, S. A.

Joan Maragall, 34 - Apartado 3 - Tel.: (972) 20 37 50 - 17002 GIRONA



COLABORA
CONSELL MUNICIPAL
DEL DISTRICTE DE NOU BARRIS
Ajuntament de Barcelona